NA HACK CD-U Napokon **DAIKATANA**, ekskluzivni demo **POSLANIK**-a, Earth 2150, Submarine Titans, Triple Play 2001 **TRAILER** Enclave, Tribes 2, Flying Heroes, Motocross Madness 2

HACKER

BROJ 61 SVIBANJ 2000. CIJENA 32.80 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



EKSKLUZIVNO
Ništa drugo do E3
Sve o najvećem sajmu interaktivne zabave

INTERVJU
32Bita
Što Sunčica radi?

Pod MIKROSKOPom
Gdje je ***Diablo II?***

RECENZIJE

EKSKLUZIVNO ***Poslanik***
Prva hrvatska avantura

Starlancer
Wing Commander je opet u modi

Imperium Galactica II
Osvojite svemir

Evolva
Mutirajmo zajedno!

Longest Journey
Isklikajte se do smrti

ISSUE 61 MAY 2000
9 771330 712000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

KIM Computers

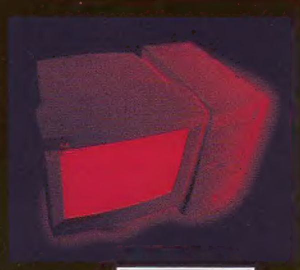
opširniji katalog proizvoda sa slikama i specifikacijama

http://kim.inet.hr

AMERICAN EXPRESS KREDITI PO CIJENAMA ZA GOTOVINSKO PLAĆANJE

HOME

Matična ploča	EPoX 3WXM i810 S370 ATX
Procesor	INTEL Celeron 366MHz 128KbC PGA
Hladnjak	CELERON PGA
RAM	SDRAM PC-100 32MB -8ns
Hard disk	CONNER 4,3Gb UATA/66 ATAPI
Floppy disk	NEC 1,44Mb 3.5"
Grafička kartica	4Mb AGP 2D/3D (intergrirano na MB)
Zvučna kartica	16 bit STEREO (intergrirano na MB)
Kućište	MIDI TOWER ATX JNC-SM16****
CD ROM	LG 48x UDMA/33 ATAPI
Tipkovnica	CHICHONY HR WIN98 PS/2
Miš	GENIUS NEW EASY + PODLOŽAK
Zvučnici	ENCORE 2X120W P.M.P.O
Monitor	TVM 15" AS5Sv 1024*768



samo **5274,00 Kn**

MATIČNE PLOČE

MATIČNA PLOČA ASUS P3B-F Intel 440 BX PII/III	1640
MATIČNA PLOČA ASUS P3C-2000 INTEL i820 FSB133	2032
MATIČNA PLOČA ASUS P3V4X ViaApollo PRO133A 4xAGP	1379
MATIČNA PLOČA DFI CA61 VIA,AGP,S370(FC-PGA),133MHz	949
MATIČNA PLOČA DFI PA61 VIA,AGP,Slot1,133MHz, ATX	934
MATIČNA PLOČA EPoX 3VBA, Sck370, VIA Pro133 +audio	927
MATIČNA PLOČA EPOX 3WXM i810 sck.370 ATX VGA&SB	898
MATIČNA PLOČA EPOX 6VBA2 PII/III UATA/66 4xAGP ATX	1104
MATIČNA PLOČA EPoX 7KXA, slot A (Athlon) Via KX133	1472
MATIČNA PLOČA MSI 5169 S7, ALI Aladdin-V, ATX	773
MATIČNA PLOČA MSI 6163 PII/III BX Intel, Slot1 ATX	1052
MATIČNA PLOČA MSI BX Master ATX UATA/66	1276
MATIČNA PLOČA MSI K7 (slot A) Irongate ATX	1426
MATIČNA PLOČA MSI S370 ploča, i820, ATX, FSB 133	1559
MATIČNA PLOČA PENTIUM I MVP3 100 MHz AGP AT	699
MATIČNA PLOČA PII PGA+SL1 VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...	903
MATIČNA PLOČA PII VIA Appolo Pro 500Mz, Slot 370	693
MATIČNA PLOČA QDI Advance 9, VAP133, 133MHz FC PGA	924
MATIČNA PLOČA SOYO SY-6VBA-133 UATA/66	962
MATIČNA PLOČA VIA Apollo Pro+133 PII/III AT	755

PROCESORI

PROCESOR INTEL P-III 533 MHz 256KbC 133MHz SECC2	2867
PROCESOR INTEL P-III 500 MHz 512 KbC 100MHz SECC2	2745
PROCESOR INTEL P-III 500 MHz 256KbC 100MHz FC-PGA	2933
PROCESOR INTEL PENTIUM I 233 MMX	718
PROCESOR INTEL Celeron 533MHz 128KbC 66MHz PGA	1457
PROCESOR INTEL Celeron 500MHz 128 KbC 66MHz PGA	1443
PROCESOR INTEL Celeron 466MHz 128KbC 66MHz PGA	1360
PROCESOR AMD K7 600 MHz ATHALON Slot A	2384
PROCESOR AMD K7 500MHz ATHALON Slot A	2098
PROCESOR AMD K6 III 400 3D NOW	957
PROCESOR AMD K6 II 450 3D NOW	698

RADNA MEMORIJA

RADNA MEMORIJA PC-133 256MB 133MHz 168pin	3246
RADNA MEMORIJA PC-133 128Mb 133MHz 168pin	1487
RADNA MEMORIJA PC-133 64Mb 133MHz 168pin	787
RADNA MEMORIJA PC-133 32MB 133MHz 168pin	397
RADNA MEMORIJA PC-100 256MB SDRAM 168pin -8ns	3133
RADNA MEMORIJA PC-100 128MB SDRAM 168pin -8ns	1474
RADNA MEMORIJA PC-100 64MB SDRAM 168pin -8ns	780
RADNA MEMORIJA PC-100 32MB SDRAM 168pin -8ns	414

HARD DISKOVI

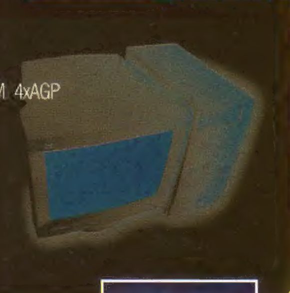
HARD DISK WESTERN DIGITAL 15.3 Gb 7200 rpm	1713
HARD DISK WESTERN DIGITAL 15,3 Gb UATA/66	1468
HARD DISK WESTERN DIGITAL 13.1 Gb UltraATA/66	1413
HARD DISK WESTERN DIGITAL 10.1 Gb UltraATA/66	1236
HARD DISK WESTERN DIGITAL 8.4 Gb UltraATA/66	1138
HARD DISK WESTERN DIGITAL 6.4 Gb UltraATA/66	1086
HARD DISK IBM 20.5 Gb DPTA-372050 7200 rpm UATA/66	2174

GRAFIČKE KARTICE

GRAFIČKA KARTICA ASUS RIVA TNT2 Pure 32MB SGRAM	1600
GRAFIČKA KARTICA ASUS RIVA TNT2 TVR 32MB	1907
GRAFIČKA KARTICA ASUS RIVA TNT2 ULTRA DELUX - 3D N	2259
GRAFIČKA KARTICA ASUS V6600 Deluxe GeForce 32Mb	3167
GRAFIČKA KARTICA ASUS V6600 Pure GeForce 32Mb	2701
GRAFIČKA KARTICA ASUS V6800Delux GeForce 32MbDDRAM	3621
GRAFIČKA KARTICA ASUS V6800Pure 32Mb GeForce DDRAM	3167
GRAFIČKA KARTICA ATI Xpertt 2000 16Mb Rage 128VR	823
GRAFIČKA KARTICA MATROX G400 16Mb SGRAM 300MHz	1498
GRAFIČKA KARTICA MATROX G400 DUALHEAD 32Mb 300MHz	2212
GRAFIČKA KARTICA MATROX G400 MAX DUALHEAD 360MHz	2718
GRAFIČKA KARTICA nVIDIA RIVA TNT2 32Mb AGP	1010
GRAFIČKA KARTICA nVIDIA RIVA TNT2 M64 32Mb AGP	823
GRAFIČKA KARTICA nVIDIA RIVA TNT2 ULTRA 32Mb AGP	1574
GRAFIČKA KARTICA nVIDIA RIVA TNT2 Vanta 16Mb AGP	629
GRAFIČKA KARTICA STB VOODOO 3 2000 16Mb AGP	1067
GRAFIČKA KARTICA STB VOODOO 3 2000 16Mb PCI	1129
GRAFIČKA KARTICA STB VOODOO 3 3000 16Mb AGP	1669
GRAFIČKA KARTICA STB VOODOO 3 3000 16Mb PCI	1674
GRAFIČKA KARTICA STB VOODOO 3 3500 16Mb TV AGP	2826

POWER

Matična ploča	DFI CA61 FC-PGA VIA 133, UATA/66, ATX
Procesor	INTEL P-III 500MHz 256KbC FC-PGA
Hladnjak	FC-PGA
RAM	SDRAM PC-100 64MB - 8ns
Hard disk	WD 15,3Gb UATA/66 5400rpm
Floppy disk	1,44MB 3,5" (SAMSUNG)
Grafička kartica	ASUS V-6600Pure GeForce 32Mb SGRAM 4xAGP
Zvučna kartica	CREATIVE LABS PCI 128
Kućište	MIDI TOWER ATX JNC-SM16****
DVD ROM	NEC 12 / 40x UDMA/33 ATAPI
Tipkovnica	CHICONY HR WIN98 PS/2
Miš	Logitech Scroll S65 PS/2
Zvučnici	ENCORE 2 x 240W
Monitor	BELINEA 17" 3010 1280x1024 TCO99
Modem	Diamond SUPRAMAX v.90 56K PCI



samo **12700,00 Kn**

Izvod iz cjenika. Opširniji katalog proizvoda na http://kim.inet.hr

CD ROMOVI - DVD

CD ROM 40X ASUS UDMA/33 512kbCache CD-SPEED	590
CD ROM 40X NEC UDMA CDR-1901A	476
CD ROM 40X TEAC CD-540E, 85ms, 6000Kb/sec	545
CD ROM 50X ACTIMA UDMA/33	484
CD ROM 52X CREATIVE LABS UATA/33	545
CD ROM LG 48X UATA/33 ATAPI	496
DVD CD-RW RICOH 9060b 6/4/4/24X ATAPI OEM	2863
DVD ROM ASUS 8/40X E-608 ATAPI	1645
DVD ROM KIT CREATIVE 8X DVD ROM + Dxr3 CARD	2276
DVD ROM NEC 12/40x ATAPI UATA/33	1456

CD SNIMAČI

CD Recorder TEAC 8X/24X CD-R58S 4Mb Buffer SCSI	2520
CD RW LG 8/4/32 ATAPI	2642
CD RW RICOH 8/4/32x ATAPI SOFTWARE + MEDIJI	2397

ZVUČNE KARTICE - ZVUČNICI

ZVUČNA KARTICA AUDIO EXCEL AV5111 3D, 4 Zv. WIN98	148
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS LIVE VALUE	680
ZVUČNA KARTICA CREATIVE LABS PCI 128	268
ZVUČNA KARTICA CREATIVE SB LIVE PLAYER 1024	793
ZVUČNA KARTICA GENIUS SOUND MAKER 128XG	183
ZVUČNA KARTICA GENIUS SOUND MAKER LIVE	203
ZVUČNICI CREATIVE CSW 20	175
ZVUČNICI CREATIVE PC WORKS FPS-1000	894
ZVUČNICI CREATIVE SoundWorks CSW100	638
ZVUČNICI ENCORE 2x160W	126
ZVUČNICI ENCORE P-204 2X120W	79
ZVUČNICI ENCORE P-801 2X200W	147
ZVUČNICI ENCORE P-901 2X240W	157
ZVUČNICI SAMSUNG SMS-5100	489

GAME CONTROLERS

JOYPAD GENIUS MAX FIRE G-08	100
JOYPAD LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME	429
JOYPAD LOGITECH WINGMAN THUNDERPAD	136
JOYSTICK GENIUS F-16	91
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-22 X	153
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-23 digitalni	182
JOYSTICK LOGITECH WingMan FORCE	1321
JOYSTICK TARGET COBRA DELUXE	91

MONITORI

MONITOR BELINEA 15" 2010, 1024x768, .28mm,	1635
MONITOR BELINEA 17" 3010/15 1280x1024, .27mm,	2492
MONITOR BELINEA 19" 6020/30 1600x1200, .26mm	4301
MONITOR LG 15" 575N 70kHz 1280x1024/60 0,28mm	1855
MONITOR LG 17" FLATRON 795 FT+ 0.24mm, 1600x1200	4185
MONITOR LG 17" SW77m 1280x1024/60Hz sa ZVUČNICIMA	2921
MONITOR SONY 15" CPD-E100	2429
MONITOR SONY 17" CPD-E200	4357
MONITOR TVM 15" AS5Sv 1280x768	1603
MONITOR TVM 17" AS6S	2391
MONITOR VIEW SONIC 15" E651	1870
MONITOR VIEW SONIC 17" E70	2805
MONITOR VIEW SONIC 19" E790	5507

TURBO GAMER

Matična ploča	MSI 5169 S7 , ALI Aladdin-V, ATX
Procesor	AMD K6 II 500MHz
Hladnjak	Socket 7
RAM	SDRAM PC-100 64MB - 8ns
Hard disk	WD 8,4Gb UATA/66 5400rpm
Floppy disk	1,44MB 3,5" (SAMSUNG)
Grafička kartica	nVIDIA RIVA TNT2V 16Mb 2xAGP
Zvučna kartica	AUDIO EXCEL 32bit, 3D, 4 SPEAKER
Kućište	MIDI TOWER ATX JNC
CD ROM	LG 48X UDMA/33 ATAPI
Tipkovnica	CHICONY HR PS/2
Miš	Logitech Scroll S65 PS/2
Zvučnici	ENCORE 2 x 120W
Monitor	BELINEA City Line 15" 2010 1280x768 LR,NI
Modem	INTERNI 56k - v.90 voice fax PCI



samo **6396,00 Kn**

MODEMI

MODEM DIAMOND SUPRAMAX V.90 56K PCI INTERNI	448
MODEM INTERNI 56k - v.90 PCI MMX Voice/Fax/Data	318
MODEM US ROBOTICS PCI V.90 interni 2974	522
MODEM US ROBOTICS V.90 MASSAGE + EXTERNI	1180

PRINTERI

PRINTER BROTHER HL1030 laserski 10 str/min 600dpi	3338
PRINTER BROTHER HL1240 laserski 12 str/min 600dpi	3651
PRINTER BROTHER HL1250 12 str/min, 1200x600dpi 4MB	4439
PRINTER CANON BJC 2000 InkJet 720X360dpi sa BC-32E	871
PRINTER EPSON STYLUS COLOR 460 720dpi 4str/min	965
PRINTER EPSON STYLUS COLOR 660 1440dpi 5str/min	1254
PRINTER HP DeskJet 610C Color 600dpi 4st/min	947
PRINTER HP DeskJet 840C Color 600dpi A4 6.5 st/min	1446
PRINTER HP DeskJet 970Cxi 12st/min 600dpi A4	3270
PRINTER HP LaserJet 1100 600dpi 8str/min A4	3957

SCANERI

SCANER GENIUS COLOR PAGE HR6 (FILM) 1200dpi LPT	1245
SCANER MUSTEK 1200CP+ 48bit 600X1200dpi LPT	723
SCANER MUSTEK SCANEXPRESS 1200CU 48bit USB	925

OSTALO

CD PIŠI-BRIŠI MEDIJ 640MB 74 min	18
CD-R MEDIJ 640Mb 74 min BOX Silver/Blue	10
EPOX UDMA/66 KONTROLER + 4-portni USB Hub (PCI)	427
EZONICS EZCAM USB CAM, 24-bit color	576
INTERNET CCD KAMERA USB	632
IOMEGA ZIP DRIVE Interni ATAPI 100Mb	798
IOMEGA ZIP MEDI 100Mb	108
LADICA ZA HARD DISK IDE	91
MIKROFON GENIUS STOLNI	23
PAPIR PHOTO QUALITY EPSON A4 100 listova	122
PODLOŽAK ZA MIŠ	16
PS/2 priključak za ploču (kabel)	26
SCSI CONTROLLER NCR SCSI-2 PCI SL 801V10	320
SONY PLAYSTATION KONZOLA	1169
SOYO IrDa - IR uređaj s kablom	310

Jamstvo 12 mjeseci na konfiguracije i sve dijelove. Sve konfiguracije se isporu;uju nako 24-satnog testiranja kompatibilnosti sustava te sadrže sve potrebne kablove. U sve cijene je uračunato 22% PDV. Sve cijene se dnevno usklađuju prema tečaju US$. U sve cijene je uključena dostava za područje Zagreb, a u ostale dijelove Hrvatske vrši se uz nadoplatu (55 kn). Radno vrijeme: pon-pet 09-19h • sub 09-13h

Posjetite nas na adresi: Ilica 344, 1000 Zagreb • tel: (01) 3886-473



POGLED U BUDUĆNOST
PENTAGRAM ECOM
COMPUTERS
USRobotics
EUROCARD
KREDIT 24 MJESECA
MasterCard
TOSHIBA
PENTIUM II 366
CELERON A PPGA
MULTIMEDIA
MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 366 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
S3 SAVAGE 4 3D 16 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIV
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
5283,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 594,00 KN+PDV
Voodoo3 3500 TV AGP
16MB 2D/3D Accelerator with TV and Advanced Digital Video
3dfx
PENTIUM II 400
CELERON A PPGA
MULTIMEDIA
MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 400 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
S3 SAVAGE 4 3D 16 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIVE
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
5407,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 608,00 KN+PDV
YAMAHA
Access
Storage
Capture
Display
PHILIPS
CREATIVE
CREATIVE LABS
WWW.PENTAGRAM-ECOM.HR
DOPLATA :
32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 249 Kn +PDV
15" PHILIPS 105 E NA 17" PHILIPS 107E - 658 Kn+PDV
FAX/MODEM INTERNI MOTOROLA ČIP V90 - 189 Kn+ PDV
PENTIUM II 466
CELERON A PPGA
CINEMA DVD
MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 466 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
AGP RIVA 128 ZX+TV OUT 8 MB
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
DVD ROM 12x/52x NEC DV 5700
MIDI TOWER ATX
MIŠ + PODLOŽAK
5933,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 667,00 KN+PDV
VIP
OVLAŠTENI VIP PARTNER
PENTIUM III 533
CINEMA DVD
MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU PENTIUM III INTEL 533 133Mhz-512
S-DRAM 32 MB DIMM 133 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
AGP RIVA 128 ZX+TV OUT 8 MB
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
DVD ROM 12x/52x NEC DV 5700
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
7187,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
12 MJESECI-RATA 808,00 KN+PDV
EPSON
HEWLETT PACKARD
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 347 245

www.renoprom.hr

TREBAŠ PILU?





HOME MASTER Celeron 400A
MB MS7102C, ViaApollo,133MHz, ATX
SDRAM 32MB, 100MHz
HDD 4,3 GB ST34310A/5400
CD ROM PHILIPS 40X
VGA ATI 3D CHARGER 2 MB EDO AGP
Monitor PHILIPS 105E, 15"
Midi tower ATX
Zvučnici 120 W multimedija **6.877,79*.-**
Windows 98 SE OEM



MILLENNIUM HOME Celeron 400A
MBpcchips7341LMRT, Twin, VGA, fax, Lan, ATX
SDRAM 32MB, 100MHz
HDD 4,3 GB ST34310A/5400
CD ROM PHILIPS 48X
Monitor PHILIPS 105E, 15"
ATX-AT design case KN-820 **6.908,35*.-**
Windows 98 SE OEM



ABIT OFFICE PIII 550
MB ABIT BE6-II Pentium III, Ultra, 100Mhz
SDRAM 64MB, 100MHz
HDD 8,4 GB ST38420A/5400
CD ROM PHILIPS 48X
VGA Riva TNT 3D AGP 16MB
Monitor PHILIPS 105E, 15"
Midi tower ATX **11.081,71*.-**
Windows 98 SE OEM

mogućnost plaćanja

-MasterCard 6 - 24 rate
-AMEX 3 - 24 rate
-Diners do 6 rata
-čekovi građana na 6 rata
-potrošački krediti do 24 rate

STUDIO 19 D

* PDV uključen



Zagreb Gundulićeva 19, 01 / 4854 005 **Split** Robna kuća Dobri, 021 / 380 147 **Rijeka** Krešimirova 14, 051 / 335

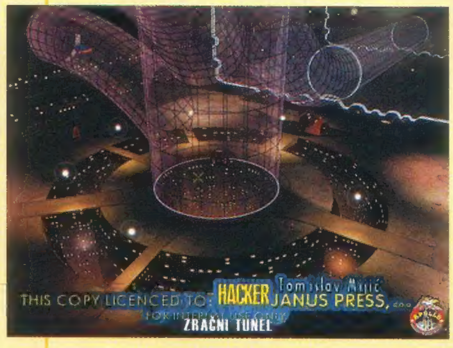
RUBRIKE

NAJAVE

SPECIAL



RECENZIJE





UVODNIK



Gdje ćeš biti za pet godina?

Ovo pitanje, siguran sam, muči mnoge ljude već dosta dugo. Teoretski, ideja koju provlačim već neko vrijeme je da ću sve ostaviti karmi na odluci. A trenutačno eto radim s ostatkom uređivačkog kolegija na dorađivanju ovog broja Hackera. Biti urednik doduše i nije toliko jednostavno, iako sve ima svojih čari. Žrtvene djevice, pijani političari, besplatan kokain... No hvala Bogu, moj jedinstveni dodir pri uredničkom formiranju ovog izdanja završava se paralelno s brojem. A s obzirom da rezidentnog Kristiyana više nema u redakciji, posao je preuzeo uređivački kolegij (čiji sam među ostalima i ja član, jaomajko(). U svakom slučaju - sretan put, Kris. No, prijeđimo na važnije stvari. U ovom broju Hackera imate priliku pročitati *fuckin'* ekskluzivnu recenziju prve hrvatske avanture The Ward (iliti Poslanik) koja među ostalima debitira na tržišnim policama 12. 5. ove nam godine. *Mind you*, igra je potpuno lokalizirana i unosi izvjesno osvježenje u život hrvatskih igrača. Jao, boli me jezik od filozofiranja. A sada malo ironije; izašao je demo (a do izlaska broja vjerojatno i završna inačica) Daikatane. Trenutačni odazivi na *public betu* koja je izašla na *netu* prikazuju *Amageddon*. Naime, igra ne samo da je loša u sveopćem kontekstu, nego čudi i sama činjenica da su jedini ljudi koji zapravo vole ovo čudo od igre lojalisti koje je John Romero osobno kontaktirao *mailom* ne bi li spriječio "zloglasilo svjetskih razmjera" u namjeri da ugasi najelegantnije djelo tisućljeća. Čovjek zapravo ima i poantu, s obzirom da je toliko otprilike trebalo da igra izađe. Eh, da. Što se rubrika tiče, tu imamo ništa drugo doli **MASIVNI** *report* s E3-a s manje-više svim spektakularnim detaljima vezanim uz izlazak i najave najnovijeg *vapuorwarea*. Što se tiče ekipe koja je radila na prilogu, tu su Damir Đurović, Patrik Pencinger, Kristina Jeren i još neki za koje, nažalost, nisam dobio popis (*sorry*, ljudi, bit će vam plaćeno). Posebna reportaža o ljudima koji rade igre ova put se koncentrira na ekipu **32 bita** koji ordiniraju na ničemu drugome doli novim hrvatskim *edutainment* igrama (kojih u posljednje vrijeme nema na tržištu - kao ni ostalih igara, btw.) temeljenim na simpatičnoj Sunčici. Osim toga, u novom broju također imate jedinstvenu priliku pročitati nešto i u spektakularnim literarnim djelima koje nazivamo recenzije. U ovom broja u ponudi imamo nekoliko žešćih: od dugo najavljivanog Starlancera koji svojim dolaskom vraća WingCommander padavicu ponovno u modu preko Freelancera te nastavka Imperium Galactice 2. Među ostalim igrama, tu su i Evolva, Allegiance i Codename Eagle. Eto, toliko od mene što se uvodnika tiče. L8R.

Damir Rukavina

Popis oglašivača

HACKER ***JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA*** *Izlazi mjesečno* ***IZDAVAČ*** Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/1, 10 000 Zagreb / tel++385 (0)1 3843-600, 3843-772/ E-mail: hacker@janus.hr / http://hacker.janus.hr ***DIREKTOR*** Senka Kušer *[senka@janus.h]* ***TEHNIČKI UREDNIK*** Tomislav Mijić *[tomislav@janus.hr]* ***DIREKTOR MARKETINGA*** Krešimir Mijić *[kresimir.mijic@janus.hr]* ***OGLAŠAVANJE*** Ines Pancer *[ines.pancer@janus.hr]* ***KOORDINATOR IZDANJA*** Zvonko Pavić *[zvonko.pavic@janus.hr]* ***GLAVNI UREDNIK BROJA*** Damir Rukavina ***GRAFIČKI UREDNIK*** Igor Vranješ *[igor.vranjes@janus.hr]* ***PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK*** Marijan Baćac / Darko Poslek *[dtp@janus.hr]* ***UREĐIVAČKI KOLEGIJ*** Damir Đurović [NOVOSTI] / Patrik Pencinger [HARDWARE] / Goran Račić [UREDNIK CD IZDANJA] / Kristina Jeren / Krešimir Lauš / Mislav Mataija / Damir Rukavina ***SURADNICI*** Mario Bošnjak / Hrvoje Herceg / Tibor Hitri / Tihomir Jauk / Berislav Jozić / Krešimir Jozić / Karlo Kolar / Petar Perković / Domagoj Vražić / Zoran Žmirić ***LEKTORICA*** Ankica Đerek *[lektor@janus.hr]* ***Reklamacije i upiti*** Radnim danom od 10 do 14 h ***RAČUNOVODSTVO*** Nada Delač ***IZRADA FILMOVA*** JANUS STUDIO ***TISAK*** Vjesnik d.d. u stečaju / Slavonska avenija 4 / 10000 Zagreb / tel: 6166-666 ***ISSN*** 1330-7126

janus press

Dobitnici iz prošlog broja

10 ulaznica za kino-predstavu Toy Story 2
Mateo Kramarić, Hrvatski Leskovac
Tomislav Acman, Zagreb
Ivan Crnički, Zaprešić
Matija Šlogar, Zagreb
Alan Hlupić, Zagreb
Tajana Ramljak, Zagreb
Tihana Rubić, Zagreb
Domagoj Ćosić, Zagreb
Antonio Tolić, Zagreb
Toni Rešetar, Samobor
Marko Franić, Split

Toy Story 2 knjiga
Darko Ivanić, Zagreb
Hrvoje Tomić, Varaždin

Toy Story 2 ruksak
Ante Milić, Rijeka

Toy Story 2 sat
Juraj Dujmović, Zagreb

Toy Story 2 majica
Tomislav Kovačić, Zagreb

Toy Story 2 kapa
Ivana Topić, Osijek

Čestitamo sretnim dobitnicima

PISMA ČITATELJA



Dobili smo mnoštvo vaših pisama, i da vam budemo iskreni, oduševljeni smo njima. U želji za čim većom suradnjom napokon je došlo vrijeme da se istaknu pravi umjetnici među nama. Primjerice, ako pripazite na literarnu vrijednost pisma mjeseca, saznat ćete ono što ZAISTA treba napraviti da pismo uspije. Do pisanja.

PIŠITE NAM

POŠTOM
"Janus Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM
hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

YMA Y TAKVYH

P Poštovani Hackerovci.
Vaš sam vjerni čitatelj. Dobri ste, ali imam nekoliko primjedbi.
1.Kristini uvijek dajete loše igre za recenzije, a Krešimir Lauš uvijek dobiva najbolje igre.
2. Preporučio bih vam strip s Many Calaverom u glavnoj ulozi.
3. Pozdravite mi Darija Rakovca.
4.Želio bih znati tko se dosjetio imena Hacker.
5. Volio bih da objavite prohod Indiane Jonesa sa svim blagom, kipovima, zlatom, ljekovima, tajnim područjima, unaprijed hvala.

Ivo iz Jelse

O **DraGi Ivo,
Od autentičnosti pisma ne znam što da radim, pa eto...krenimo redom.
1. Ne bi vjerovao koliko je šovinizam zapravo lijepa stvar.
2. Na ovo pitanje može odgovoriti samo netko tko... ah svejedno; *not gonna happen.*
3. Evo, Goran već iz petnih žila trči prema Koprivnici.
4. E, vidiš...bilo je to na Valentinovo 1945. Dotični je predsjednik države osobno rekao: "E, treb'o bi se taj informatički časopis zvati Haker." Sad znaš cijelu šokantnu istinu.
5. Ovo je retoričko pitanje, je l' tako?**

BOG!

P BOG! Kao prvu stvar, molim vas da moje pismo ne završi u košu kao što su već neka <*SNIP*>

O **Drag&Drop...čudo tehnologije.
P.S.
Hvala na slici; *we'll make millions.***

ŠTO ONI ZAPRAVO ŽELE?

P BOK CYBERBOGOVI!!!
Vi ste najbolji časopis za GAMERE koji sam ikad čitao. Uvjek ste korak ispred drugih. Vi ste naj i naj, i želim vam sve najbolje u 2000., 2001., 2002., 2003.,....A SAD ONO GLAVNO: Potpuno sam izgubio nadu što se tiče Fallouta - jer nema ga u Algoritmu, nema ga u Zoli, a u pirate nemam povjerenja (njihova mi je igrica srušila sustav). MOOLIM vas da mi darujete FALLOUT, jer sam igrao demo koji je ZAKON!!!

Darko Černovšek, Zagreb

O **E, sad. Ne znam ni sam kako da ti ovo saopćim, ALI HACKER NE DISTRIBUIRA IGRE ZA HRVATSKU. Što se uvlačenja pod kožu tiče (ima još jedan izraz, ali kažu mi da trebam paziti na izražavanje), mislim da je najbolje da iskoristiš drugačije psihološke metode, jer ovakve ne vode nikamo. Što se distributera tiče, mislim da je najbolje naručiti igru preko Interneta ako je DOISTA ne možeš pronaći unutar ponude hrvatskih dilera.**

SAMO ONI ZNAJU!

P Ovako! Moram vas nešto pripupitati u svezi nekih igara.
Kad će izaći (osim ako nisu već izašle) sljedeće igre:
Slam (broj 41, stranica 40), Loose Cannons (broj 45, stranica 24), You don't know Jack (broj 56, stranica 80), Warcraft 3 (broj 53, stranica 34), a ako su neke izašle, gdje ih mogu kupiti (u Algoritmu ih nema). Zanima me još nešto. Koju mi igru preporučujete na sustavu: Shadow Company, Commandosa BEL, Commandosa BTCOD, Fallouta 2 (njih sam prošao).
Zanima me kada će izaći časopis TNT.



▲ **Pogledaj u kuglu, sine!**

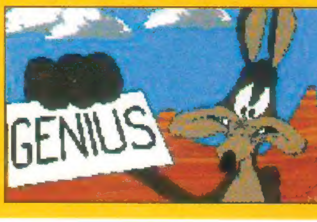
PISMO MJESECA

THE PITANJE

P Molim Vas sve šifre za Turok2 na Nintendu 64!

IVAN

O **Pismo mjeseca, ljudi!**



O **Što se vremena izlaska tiče, to je vječita enigma koju distributeri nabacuju ljudima koji rade časopise, primjerice nama. No svejedno, odgovorit ću ti na pitanja pomoću kristalne kugle. Slam: kolovoz, Loose Cannons: veljača, You Dont Know Jack: ima već par nastavaka, Warcraft 3: srpanj. Nijednu, osim YDKJ, ne možeš kupiti jer (read my letters) NISU IZAŠLE. E sad...ono posljednje pitanje je definitivna enigma. Piši nam ponovno.**

ANTON AUS TIROL!

P Pozdrav! Kak ste kaj! Vaš časopis je odličan, ali zakaj više nema postera? I odmah vas sve pohvaljujem, ali posebne čestitke Dariju Zrnu, ako je došao s festivala, jer mene ne bi bilo lako maknut s konzola. Odlično je to što ste u časopisu pokazali prvi prikaz kako se radi igra. Priznajem, i ja sam bio malo iznenađen što nije bilo CD-a, ali je moja sisterka osigurala sljedećih pet brojeva jer je šampon djelovao na njenu kosu. Više zbog vas ne mogu na Internet jer mi je došao račun od 2550 kn. I kak bum sad igrao Airport. Inc. Molim vas spašavajte!!! I za kraj, nemojte više stavljati Leonarda Di Kapria i zvijezde jer imam problema s curama.

**Goran Cicuara,
H. Macanovića 35 Jarun, 10000 ZGB**

O **Dragi Gorane,
naš časopis je uistinu odličan, a što se postera tiče, enebubudemo. Dario je tu i živ je. A što se računa tiče, AAAAAAAJJJJOOOOJ! Ono što ti možemo dati je iskrena sućut, ali ne i novac. No imamo nekoliko savjeta glede načina kako da taj novac pribaviš: prostitucija, prodavanje kestenja (to ide po ljeti), prodavanje novina na raskrižjima ili glavni tester sigurnosti na žicama spojenim na dalekovod. A što se cura tiče, *I don't want to know anything more.***

GIVE EUTHANASIA A CHANCE

P Pišem vam drugi put i nadam se da moje pismo neće završiti u košu (*ovo je zabavno, ljudi: još malo pa se možemo ovako početi i pozdravljati, ed.*). Ovako. U prošlom broju Hackera ste napisali članak o Euru 2000. Mislim da je FIFA 2000 grafički bolja. Meni je bolja po svemu. Nije važno što u FIFA-i 2000 ne možeš birati stadion na kojem ćeš igrati. Ali meni je FIFA 2000 bolja.

Filip iz Ravne Gore.



▲ **Ajooooooooooj.**

O **AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !
Ma ...super pismo...jej.**

BOKIĆ

P Bokić, ljudi! Vaš sam novi čitatelj i čitam vas od broja 49. Naime, tada sam kupio kompjutor pa zato i kupujem vaš SUPER časopis. Prvi časopis koji sam kupio bio je SNIP Shvaćate li vi da niste normalan časopis, vi ste K-U-L-T-N-I časopis. Igre sasvim dobro ocjenjujete i tu ste za 5. Znam da je moje pismo pomalo dugačko (*ne brini, stari... sve je sređeno, ed.*), ali ipak ovo mi je prvi put da vam pišem i zato vas molim da ga objavite (moglo bi poslužiti kao pouka drugima da samo Hacker kupuju). Nastavite samo tako i ne dajte se potkupiti od nikog. Ako se i vi prodate, onda smo svi gotovi.

Josip, Široki Brijeg

O **Ne znam gdje sam već čitao o K-U-L-T-N-I-M časopisima? Mora da imam *deja vu.* Što se potkupljivosti tiče, jedno pitanje: kako da se vozimo u službenim *mercedesima* ako nas ne potplaćuju?**

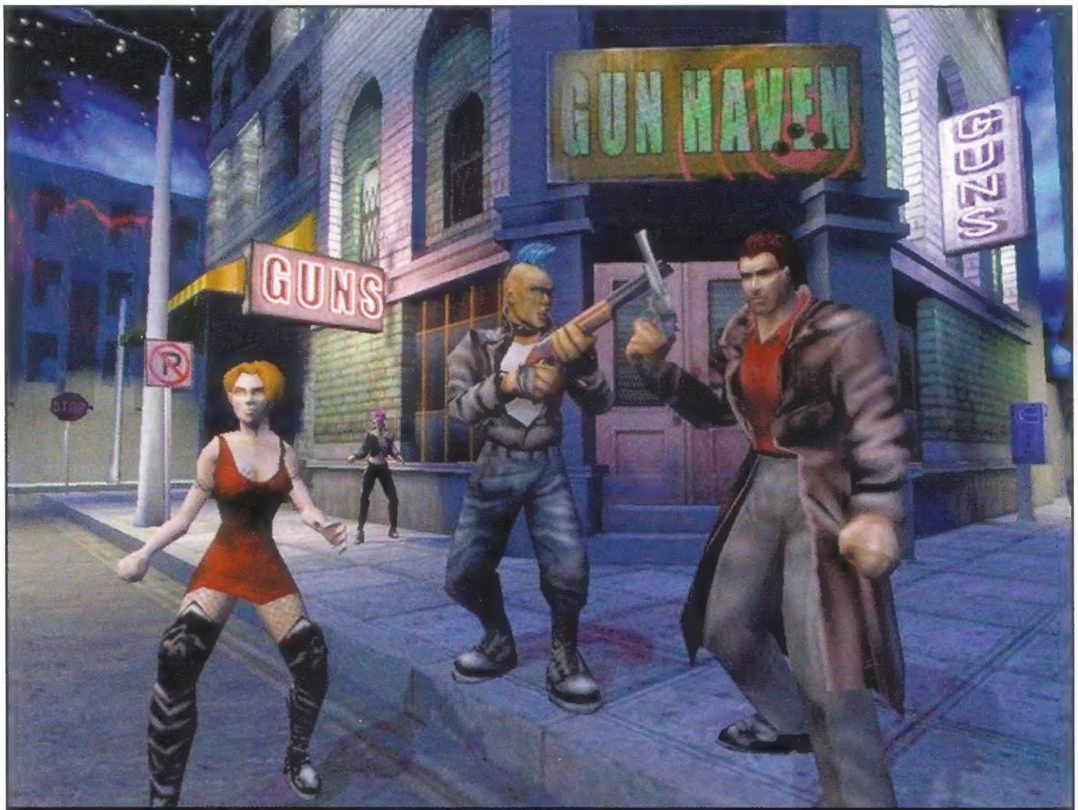
VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

Obećavajući projekt pred završetkom

Pogled u svijet Vampira

Prvi projekt Nihilistic Softwarea, odlučne skupinice bivših vrlo uspješnih zaposlenika Lucas Artsa, Vampire The Masquerade: Redemtpion nalazi se pred samim završetkom.

Time su Ray Gresko, CEO Nihilistica i njegov razvojni tim ispunili obećanja o izdavanju ovog iznimno obećavajućeg i atmosferičnog RPG naslova tijekom prve polovice godine. Redemption će se još posebnijim učiniti svim ljubiteljima dobrog role-playinga zahvaljujući grandioznoj priči koja obuhvaća nekoliko stoljeća života jednoga vampira u borbi za vlastiti opstanak te potrazi za konačnom osvetom. Kao što je iz tek ponuđenih slika očito, vizualna ljepota je još jedan od aduta koji krasi Nihilisticov prvi projekt koji bi im po svemu sudeći mogao donijeti uistinu zasluženi uspjeh. Ovaj upečatljiv naslov na policima lokalnih distributera možete potražiti krajem proljeća.









INFO

Lord British napustio Origin

Drastičan korak velike dizajnerske legende

Richard Garriot, slavni tvorac općepoznatog RPG serija Ultime, upućenijima znan kao Lord British, nakon dvadesetak godina rada u Originu odlučio se na drastičan korak napuštanja svoje matične tvrtke u čijem je razvoju odigrao ključnu ulogu. Na takvu su ga odluku ponukala brojna neslaganja s dugogodišnjim vlasnikom Origina, Electronic Arstom, čijoj se izdavačkoj pohlepi i želji za novcem pripisuje katastrofalno loš uspjeh posljednjeg izdanka Ultima serijala. Koliko smo dosad uspjeli saznati, Garriot kani osnovati svoj vlastiti razvojni studio zajedno s dvadesetak suradnika iz Origina koji su također odande otišli nakon njega. Prvi projekt, na kojemu je Britih počeo raditi još tijekom posljednjih mjeseci boravka u Originu, zasad nosi ime projekt X i svojevrsni je konceputalni deseti nastavak Ultima serijala iako je riječ o sasvim drugačijoj igri smještenoj u sasvim drugačiji virutalni svijet. Garriotu i njegovim suradnicima želimo mnogo uspjeha u daljnjem radu te se nadamo da će na igraćoj sceni ostati još vrlo dugo.

Nintendo nove generacije

Prema posljednjim vijestima koje su stigle izravno iz Nintenda, detaljnije predstavljanje Nintendovih proizvoda nove generacije, naravno riječ je o konzoli Nintendo Dolphinu te iznimno unaprijeđenoj inačici Gameboya, Gameboy Advancedu, odgođeno je sve do jeseni. Tada, naime, Nintedno kani na svojoj godišnjoj konvenciji otkriti svoje planove za budućnost vezane uz industriju digitalne zabave.

Damir Đurović

ACTIVISIONOVE ČISTKE

Nastojeći smanjiti moguće financijske gubitke te optimizirati daljnje poslovanje i razvoj budućih projekata, Activision je pokrenuo čišćenje unutar svojih razvojnih studija. Ono će dovesti do smanjenja nepotrebnih troškova te otpuštanja viška radnika. Prvi rezultati već su očigledni, Expert Software je ugašen, a svi njegovi zaposlenici otpušteni.

SYDNEY 2000

Eidos Interactive najavio je službenu igru, Sydney 2000, koja će pratiti ovogodišnje ljetne olimpijske igre u Sydneyu, Australija. Za Eidos je razvija Attention To Details, s namjerom izdavanja igara na svim trenutačno dostupnim platformama uključujući i GameBoy Colour.

POOLS OF RADIANCE 2 NASTAVAK

Iako se RPG naslov Pools of Radiance 2, koji neće nositi takvo ime u finalnoj inačici, nalazi tek u drugoj polovici razvojne faze, iz Stormfront Interactiva već su počele stizati prešutne potvrde da će se, ako ostvari barem najmanja financijska očekivanja, odmah po njegovu izlasku krenuti u razvoj novog nastavka s namjerom stvaranja svojevrsne trilogije.

USPJEŠNI FRANCUZI

Najveći francuski izdavač, ujedno i jedan među vodećima u Europi, Infogrames objavio je financijske rezultate dosadašnjeg poslovanja za prvu polovicu 2000. godine. Oni su i više nego impresivni, s rastom čistog prihoda u odnosu na prošlu godinu većim od 80%. U drugoj polovici ove godine Infogrames kani na tržište izbaciti niz naslova od kojih bismo posebno istaknuli dvije igre Test Drive serijala, TD Cycles te TD Le Mans.

JOŠ MULTIPLATFORMSKIH RJEŠENJA

Osim nekoliko tvrki koje su već najavile svoje namjere glede razvoja multiplatformskih 3D grafičkih enginea, pojavio se i dosad sasvim nepoznati Intrinsic Software sa svojim Alchemy engineom. Zanimljivo je da je nakon kraćeg proučavanja, 3Dfx bio prvi u nizu proizvođača hardvera koji kane pružiti potpunu podršku tom idejnom rješenju.

CRYO POKRENUO NOVU LABELU

Cryo Interactive je, s namjerom fokusiranja svojih razvojnih kapacitete na pojedine žanrove igara, pokrenuo sasvim novu labelu unutar svojih rankova. Cryo Legends kao labela zaživjet će već u drugoj polovici ove godine, kada bi se pod Legends oznakom trebala pojaviti četiri naslova avanturističnih igri: The Time Machine, The Odyssey, Casanova te Tales of Chivalry.

LEGENDS OF MIGHT&MAGIC

Poznati RPG serijal u novom ruhu

Moć i magija u 3DO

3DO i New World Computing prije više od deset godina stvorili su danas već proslavljeni Might&Magic serijal koji je u desetljeću svojega postojanja žario i palio RPG scenom.

No ipak, kako je i sam osmi nastavak te sage potvrdio, zub vremena nagrizao je i njegova vrata. U nastojanju da svoju Might&Magic franšizu u cijelosti osvježe i od nje naprave nešto malo drugačije i inovativnije, u 3DO-u su krenuli u realizaciju novoga RPG projekta, Legends of Might&Magica. Ono što će odmah na početku zanimati sve pobornike spomenutog serijala je grafički engine koji je razočarao u nekoliko posljednjih M&M naslova. Ovaj put ta pogreška nije učinjena - krenulo se u smjeru licenciranja sasvim novoga, perfekcionistički dorađenoga Monolithovog LitchTech 2.0 enginea koji još uvijek nije doživio svoju premijeru u nekom od izašlih naslova.

Osim sasvim novoga i vrlo privlačnoga vizualnog identiteta, Legendsi su otišli još jedan korak dalje u Might&Magic svijetu te po prvi puta donose, osim opširnog single player campagina, i opciju igranja u nekoliko različitih multiplayer modova putem LAN-a ili izravno Interneta. Sve u svemu, čini se da bi Legendsi mogli biti upravo ono što je već duže vrijeme trebalo 3DO-u i Might&Magic RPG sagi, osvježenje u posljednjem trenutku.









Blue Byteovi planovi za 2000.

U pripremi nastavci uspješnih franšiza

Za drugu polovicu ove godine Blue Byte je najavio izlazak triju svojih naslova u pripremi, sve redom nastavaka vrlo popularnih igraćih franšiza. Za listopad je najavljen izlazak četvrtog izdanka strateškog serijala Battle Isle koji će po prvi put zablistati u pravom 3D ruhu noseći ime Battle Isle: The Andosia War, dok će se mjesec dana poslije pojaviti četvrti nastavak još iz doba Amige poznate Blue Byteove franšize - naravno, pogodili ste, riječ je o Settlersima 4. I konačno, za sam kraj 2000., s mogućnošću pomaka na početak 2001., priprema se pojavljivanje Dragon's Laira 3D, još jednog nastavka popularnog interaktivnog animiranog serijala. Sva su tri spomenuta naslova detaljnije predstavljena na ovogodišnjem E3-u.

ANACHRONOX

Ion Storm je živ

... ili se barem tako čini

Očekivanje izlaska Daikatane konačno je doista isparilo iz naših glava jer je taj gotovo cijelo desetljeće star projekt dovršen, ostala je jedino kolika-tolika zabrinutost za budućnost Romerovog Ion Storma kao razvojnog studija koji bi nam ipak imao što za ponuditi.

Čini se da ta budućnost i nije toliko crna. Naime, dobar dio razvojnih kapaciteta unutar Ion Storma je, čini se, prebačen na rad na Anachronoxu, već u nekoliko navrata u Hackeru vam predstavljenom RPG naslovu temeljenom na sasvim modificiranoj verziji Quake 2 engine. Ako je vjerovati izjavama iz Ion Storma, razvoj ovog projekta dosad je tekao savršeno glatko, a ako se tako nastavi, mogli bismo do kraja ove godine konačno i ugledati jedan osvježavajući projekt Romerove samozatajne i iz mraka polako izranjajuće tvrtke.







Simsi postižu rekorde

Prodaja Maxisovog naslova nebeski se penje

Sredinom mjeseca Electronic Arts zabilježio je još jednu rekordnu prodaju svog naslova. Maxisov sve popularniji The Sims dosegao je magičnu brojku od milijun prodanih primjeraka. S obzirom da na europskom području igra i dalje bilježi vrlo veliku prodaju te da se u Americi i dalje nalazi pri vrhu svih bestseller ljestvica, sigurni smo da se financijski uspjeh ovoga naslova neće zaustaviti na tek simpatičnoj brojci od jednoga milijuna. Jedan od značajnijih faktora koji su pridonijeli fantastičnoj prodaji ovog EA-ovog naslova, osim izvrsne marketinške kampanje, je i vrlo dobra pokrivenost na Internetu, gdje Maxis redovito izdaje različite dodatke za svoje Simse ne bi li ih tako učinio još privlačnijima svim potencijalnim kupcima.

ULTIMA ONLINE 2

Budućnost vizualne strane apsolutno svih proizvoda digitalne zabave iznenađujuća je te se razvoj upravo tog nekima možda i najvažnijeg elementa računalne igre kao proizvoda kreće iznimno velikom brzinom. Istaknemo li pritom da je u ovom slučaju riječ o masivnom internet-only RPG-u, ta činjenica još više začuđuje, jer takve smo slike do prije nekoliko godina mogli gledati i stvarati samo u najsofisticiranijim vizuanim alatima pomoću izrazito jake računalne mašinerije.



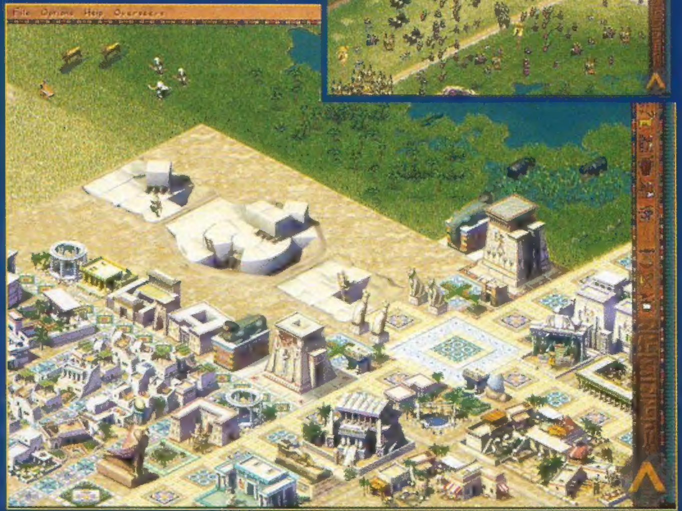
Cleopatra

Službeni Pharaoh Expansion dovršen

Sierrin city-building serijal označavao je oduvijek svojevrstan podžanr igara koji je uspješno privlačio veliki broj igraće publike.

Njegov posljednji izdanak smješten u doba drevnog Egipta, Pharaoh, pojavio se prije više od pola godine, stoga je došlo vrijeme da se unese svježina u njegove redove. Za to ovaj put neće biti zaslužan izravni nastavak same igre nego njegov prvi službeni expansion Cleopatra. Kako i samo ime govori, radnja dodatne četiri kampanje raširene u više od petnaest novih misija odvija se u vrijeme vladavine Kleopatre. Od novih dodatnih opcija spominju se nizovi novih jedinica, građevina, neprijatelja, životinja te ostalih kozmetičkih dodataka. Definitivno novaca vrijedan expansion koji će, osim starih fanova, sigurno privući i niz novih igrača Sierrinom city-building serijalu.





METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Konzolaški hit uskoro i na PC računalima

Akcija na japanski način

Za sam kraj ljeta Konami je najavio izlazak jednog od najuspješnijih konzolaških naslova svih vremena, Metal Gear Solida, u PC inačici.

Navedene prednosti konverzije na PC računala su rezolucija od 640x480, čime je postignuta još učinkovitija preglednost. Tu je još i *1st person mode* igranja koji postoji samo u japanskoj Playstation inačici, ali se i ondje otključava i postaje dostupan tek nakon što prvi put uspješno dovršite igru. Omogućeno vam je također, kao što je i uobičajno za PC platformu, snimanje trenutačne pozicije unutar igre, za raliku od Playstation inačice gdje je ono dostupno samo između razina. Kao dodatnu poslasticu, PC inačica će u sebi sadržati sve originalne VR misije s Playstationovih Metal Gear Solid inačica. Kao točan datum izlaska trenutačno se spominje kolovoz ove godine.





Bleem for Dreamcast

Playstation igre na vašoj novoj Segi...

Kako bi Amerikanci to veselo izjavili, "They've did it again". Razvojni tim koji je stajao iza prošlogodišnjeg projekta znanog kao Bleem i koji je razveselio horde vlasnika PC računala diljem svijeta omogućivši im igranje PlayStation naslova na njihovim limenim kantama i na ovogodišnjem E3-u predstavlja novu poslasticu. Javnosti je znana kao Bleem for Dreamcast, a učinit će za vlasnike Dreamcasta isto ono što je prošle godine učinila za sve PC fanatike. Osim omogućavanja vrlo učinkovitog igranja PlayStation naslova na vašoj Dreamcast konzoli, novi Bleem će još dodatno nastojati iskoristiti sve mogućnosti vaše nove Sege kao što su njena znatno naprednija 3D grafika i slično. Nakon ovog koraka pitanje je kakvo nam veliko iznenađenje ekipa iz Bleema sprema za idući E3, možda Dreamcast emulator za Playstation 2 konzole?

BLAIR WITCH PROJECT

Nadolazeća virtualna horor-trilogija

Strepite...

Gathering of Devolepers je sretnik koji je pobrao prava na Blair Witch Project licencu.

Naravno, riječ je o pravima za proizvodnju igara, u ovom slučaju triju koje će činiti svojevrstan serijal, prema istoimenom Artisanovom horor-filmu koji je iznimno primljen diljem svijeta zahvaljujući ponajprije svojoj atmosferi koja je na filmskoj vrpci postignuta na vrlo zanimljiv i učinkovit način. Na njoj će biti glavni naglasak i u virutalnoj igraćoj Blair Witch trilogiji koju za Gathering of Developers razvijaju tri različita razvojna studija. Ono što će biti zajedničko svima trima naslovima je fikcijski svijet Blair Witcha u kojem se odvijaju te Noctruneov upečatljivi grafički engine, dok se u ostalim elementima igre ipak prilično razlikuju i razilaze. Prvi nam naslov stiže iz Terminal Realitya, osmišljen je kao učinkovita kombinacija avanturističnih elemenata i andrenalinom nabijene akcije, a nosi ime Blair Witch Volume 1: Rustin Parr. Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock drugi je naslov u nizu, i to iz ruku Human Head Studiosa. Riječ je o žanrovski sasvim drugačijem projektu, okrenutom više u smjeru Resident Evilovskog horor-naganjanja po tamnim i krvavim hodnicima gdje u ulozi glavnog lika nastojite izvući živu glavu. Posljednji i nama osobno možda najprivlačniji dio trilogije, Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, također je više fokusiran na akciju koja je učinjena još zanimljivijom dodavanjem posebnoga *spell-based* akcijskog sustava. Prvi od spomenutih triju naslova trebao bi svijetlo dana ugledati već u drugoj polovici godine, što nam je iznimno drago s obzirom da je riječ o tri paralelna, međusobno nadopunjujuća kvalitetna projekta.



WIZARDS & WARRIORS

Fantazija na provjeren način

Iz šupljeg u prazno

Riječ o već poznatom naslovu o kojem smo u nekoliko navrata progovorili samo pod malo drugačijim imenom. Sword&Sorcery je promjenom izdavača, tj. prelaskom njegovog razvojnog tima iz Virginovih ruku u Activisionove, preimenovan u Wizards&Warriors iako je zapravo riječ o istoj igri.

Ukratko, riječ je o standardnom fantazijskom RPG naslovu iz prve perspektive u mnogim elementima vrlo sličnom legendarnim klascima kao što su Lands of Lore, Might&Magic te dobrom starom Eye of Beholderu. Zajedno s promjenom vlasnika projekta došlo je i do promjene njegova datuma izlaska - odgođen je do jeseni ove godine, što bi se bez problema trebalo i ostvariti.





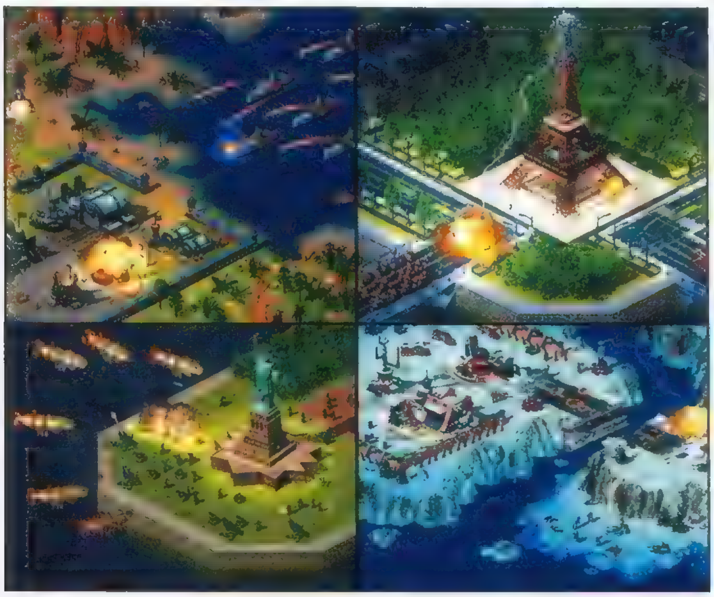
RED ALERT 2

Povratak crvene opasnosti...

Nekim franšizama nema kraja

Command&Conquer, uz Tomb Raider vjerojatno najizrabljivanija franšiza nastala pod okriljem Westwooda, svojoj će obitelji ove jeseni pribrojati još jedan nastavak ili, bolje rečeno, nastavak *prequela.*

Radnja Red Alerta 2 počinje nekoliko godina nakon jedinice, Rusi su polako obnovili svoje snage te, jači nego ikad, započinju novu svjetsku invaziju. Dok crvena pošast hara svijetom, u srcima mladih Amerikanaca i Europljana budi se domoljubni duh te kreću u još jedan uzaludni rat (i sami znamo što se dogodilo nekoliko desetaka godina poslije, u vremenskom intervalu u koji je smješten Tiberian Sun). Što reći o Red Alertu 2 da bismo vam ga približili i učinili zanimljivim? Istina, to je doista još jedan karakterističan Command&Conquer, no ipak postignuta su neka zanimljiva rješenja unutar njegovih okvira - tako je igraće sučelje mješavina jednostavnosti Red Alerta i malo naprednijeg Tiberian Suna. I vizualno igra izgleda mnogo privlačnije nego bilo koji njen prethodnik, što je, dakako, bilo za očekivati, a posebno je uočljivo pri demonstraciji različitih svjetlosnih efekata i sličnog. Naravno, kako je to već ustaljeno, i ovaj nastavak C&C donosi pregršt posve novih građevina, jedinica i oružja koja su, daleko, najrazornija među dosadašnjim Command&Conquerima. Sve u svemu, naslov koji nijedan ljubitelj RTS žanra koji imalo drži do sebe neće propustiti.



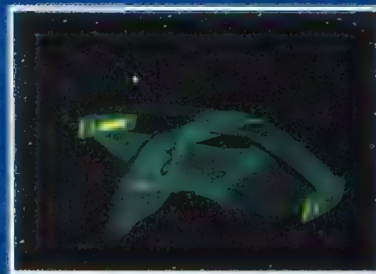
Electronic Arts pod novim imenima

Došlo je vrijeme da se konačno oprostimo od velikih imena legendarnih razvojnih studija kao što su Bullfrog, Maxis i Westwood Studios te nekolicine drugih. Naime, od sredine ove godine Electronic Arts kreće s novom *branding* strategijom prema kojoj će univerzalno obilježavati sve svoje naslove. Tako će se odsad na kutijama i promocijskim materijalima, umjesto logoa nekoga od tih poznatih razvojnih studija, pojavljivati jedna od triju unificiranih novih EA-ovih labela - EA Sports, EA Games te EA.com.

Star Trek: Bridge Commander

Novi horizonti...

Među nizom naslova pripremanih prema ekskluzivno dobivenoj Star Trek licenci, Activision se odlučio na razvoj još jednog nastavka tog serijala, jedinstvena po tome što je to ujedno i prva simulacija svemirskih borbi smještena u svijet Next Generationa. Zasad nije poznato mnogo detalja jer se dovršavanje tog projekta očekuje tek polovicom iduće godine, no o kvaliteti igre, vjerujemo, dovoljno govori činjenica da na njenom ostvarenju radi razvojni tim Totally Gamesa odgovoran za sve dosad izašle Star Wars simulacije.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

FPS žanr desetljeće poslije

Povratak zlih nacista

Prošlo je gotovo cijelo desetljeće od pojavljivanja prvog značajnijeg začetnika FPS žanra kakvog danas poznajemo, Wolfensteina.

U želji za ponovnim oživljavanjem legende , Activision se potrudio pronaći sposobni razvojni tim te pokrenuti razvoj svojevrsnog nastavka ili, bolje rečeno, reizdanja koje nosi ime Return to Castle Wofenstein. Usporedbu između ovoga projekta i gotovo deset godina staroga Wolfensteina 3D nemoguće je izvesti, osim po labavoj vezi i sličnosti u pričama te samom okružju koje je i ovaj put smješteno u razdoblje drugog svjestkog rata, dok vi ponovno na strani saveznika kao špijun nastojite osujetiti nacističke planove. Za vizualne kvalitete Wolfensteina odgovoran će biti za ovu priliku posebno licencirani Quake 3 engine te sasvim novi scripting sustav. Uostalom, priložene su prve javnosti dostupne slike iz tog intrigantnog naslova, stoga slobodno skrenite pogled s ovog teksta u njihovom smjeru i uživajte.



DIABLO II

Urbana legenda

Kada je Blizzard izdao prvi Diablo igraći svijet dobio je igru koja je uzdrmala sve. Ako se pogleda dobro mnogo toga što je Diablo imao nije baš i bio neki ključ za uspjeh, jer se na kraju krajeva Diablo samo blago oslanjao na RPG žanr. Danas čekamo Diablo II i tko zna što nam on donosi.

Jedna od najvećih prednosti jedinice bila je njegova ujednačenost koja je privlačila mnoge. S malim dodatkom pravog RPG-a i naglaskom na akciju koja se svela na hack'n'slash metodu, tj. klikali ste mišem na negativca dok ovaj nije ispustio dušu ili dok vam se miš nije raspao.

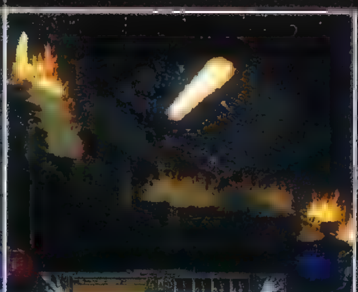
Kada se bura koju je prouzrokovao singleplayer Diabla stišala, digla se nova i to još jača. Diablo krasi jedan od najjednostavnijih multiplayer-a ikad napravljenih (praktički se ne razlikuje od singleplayer-a), ali baš u toj jednostavnosti leži uspjeh. Nema potrebe za učenjem nekih novih pravila, a onaj balans likova je još uvijek tu. Battle.Net je danas postao ogromno sastajalište ljudi koji vole Diablov multiplayer.

Blizzard bi bio tvrtka predvođena maloumnicima da nije počeo razvijati Diablo II. I tako dosta brzo nakon izdavanja Diabla i ogromnog uspjeha koji je pokosio sve, odgovorne osobe u Blizzardu su pokrenule izradu novog nastavka. Diablo II je već jako dugo u razvoju, a to se razdoblje čini još veće kada pogledate kojom se brzinom razvija informatičko tržište u svim smjerovima. Najgora stvar je kod igara koje se dugo razvijaju je onaj hype koji se digne oko njih i obično oko svake Nove Godine slušamo da igra samo što nije i nakon toga se izdavanje igre odgodi za novih šest mjeseci, pa onda opet tako. Danas je rekorder u tome sigurno Daikatana, koja samo što nije u dućanima. Ali za razliku od Daikatane Diablo II ima puno svjetliju budućnost i bolje mjesto pod suncem. Diablov žanr je praktički jedinstven i nikome do danas nije palo na pamet da Diablo uspoređuje s nekim pravim RPG-ovima, kao npr. Baldur's Gate-om. Dvije igre koje su se mogle spomenuti kao neka vrsta konkurencije Diablu su bili Darkstone i Nox. Nox je kao i Diablo RPG za mase s dobrim dodatkom akcije, dok se Darkstone više nosio s teretom RPG-a nego Diablo. I Darkstone i Nox su donijeli neke novine, ali ništa od toga sigurno nije trebalo izazvati kašnjenje Diabla II na tržište.

I sad se postavlja pitanje zašto Diablo II nismo već davno dobili? Kad se odbaci pitanje konkurencije, koje praktički i nema i kad se doda par mjeseci koji su bili potrebni da se igra nadopuni s novitetima iz Darkstone-a i Nox-a, ostaje samo jedan odgovor koji nam se nameće. Ali prije odgovora malo ekonomske filozofije. Danas je vrijeme kapitalizma i veliki dio svojeg života ljudi posvećuju zaradi, stalno slušamo o udruživanju banaka i korporacija. Tako i svijet igra nije zabava, ljudi rade igre jer moraju, jer žele novce od nas, ne zato jer im je to super pa bi oni malo programirali. Jako je mali broj ljudi u svijetu igara koji rade igre jer žele napraviti dobar proizvod i revoluciju, takve obično zovemo vizionari i pamtimo im imena za uvijek (recimo tu su Peter Molyneux i Sid Meier). I sad evo odgovora zašto Diablo II još nije na tržištu. Možda razvojni tim Diabla II stvarno želi (osim novaca, mora se od nečega živjeti) dati proizvod tržištu koji će nam omogućiti dugo i sretno igranje. Jer stvarno ne vidim neki drugi razlog zbog kojeg bi igra mogla kasniti. Igra ne traži 3D ubrzivač, a ako ga imate neki će efekti izgledati bolje, stoga možemo odbaciti da se svako malo stavljaju novi engine-ovi i da se želi staviti čim više novih efekata. Intenzivno se radilo na svijetu u kojem se igra odvija, ali već davno su bili poznati detalji o njemu i opet tu Blizzard nije previše krio što se događa s tim. Jedina stvar na koju se posebno moralo paziti je igrivost koja je obilježila jedinicu, a bez toga dvojka bi bila promašaj. I još jedan segment koji se morao posebno paziti je multiplayer, od razvijanja samog u igri pa do boljeg opremanja Battle.Net-a za bolje igranje, tj. povećati kapacitet.

Ako je sve to istina par tih godina razvoja može nam garantirati razvoj u pravom smjeru. I sad što je realno za očekivati? Realno je za očekivati veliki svijet gdje će se radnja Diabla II odvijati, glatku grafiku, dobar zvuk, odličnu igrivost u singleplayer-u i multiplayer-u i mali broj bugova. To su realna očekivanja, a evo što se trenutačno obećaje. Veliki svijet gdje se radnja odvija, glatku grafiku, igrivost u singleplayer-u i multiplayer-u. Pa to je 3/5, što nije ni tako loše. Inače beta testeri (onih prvih tisuću) govore da je Diablo II nešto sasvim posebno, a tu nisu samo manijaci koji žive za Diablo, tu su objektivni ljudi kojima je posao ocjenjivati igre. Do sada koliko god da sam tražio po raznim forumima neku negativnu kritiku nisam je uspio naći. Dobro, prigovara se grafici







koja se vrti na 640*480, ali ipak to je beta. Što se tiče igrivost vlada prava euforija jer ljudi se kunu u sve što posjeduju da je Diablo II bolji u tom segmentu od jedinice za dobrih dva-tri puta. Sada se naveliko testira Battle.Net kojemu se mjeri izdržljivost, a kad se to sve završi mi bi trebali vidjeti Diablo II u svojem punom svijetlu.

I kad smo pogledali kako je bilo to jučer, osvrnuli se što se radilo do danas, mogli bi pogledati što će se dogoditi sutra. Diablo II će nastaviti svoju radnju na Diablo, ali s par godina kašnjenja. Tko god da je završio Diablo zna da si na kraju naš vrli junak zabije esenciju Diabla u glavu i pokušava zadržati demona u svojoj vlasti. Ali jadna luda, tj. naš hrabri heroj to baš ne uspijeva i Diablo je ponovno isplivao van. Ali da ne bude dosadno samome, Diablo ima dva brata (o kojem ste također slušali u prvom djelu i znali ste da će se pojaviti u nastavku). Dva brata Baal i Mephisto će stajati uz jakog brata i pomoći mu da jednom zauvijek zavlada svijetom.

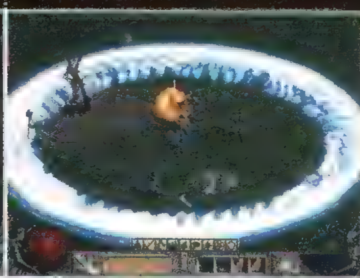
Stari junaci su se već davno pretvorili u prah i njihova djela su postale samo priče i legende. Ali novih heroja je mnogo, hrabrost ipak nije jedna od onih osobina koja se lako zaboravlja. U novom Diablu birati ćete između pet likova, pet likova koji su zamijenili staru gardu i spremaju se boriti za pravdu i sve ono što je dobro. Barbarian, Paladin, Sorceress, Amazon i Necromancer, jedan od tih likova biti će vaš odabranik s kojim ćete poraziti veliko zlo. Svaki lik ima svoje prednosti i mane, ali svi su oni usklađeni do krajnjih granica. Recimo Barbarian je gomila mišića koji baš ne voli komunicirati s ljudima, ali njegove mogućnosti vladanja zvijerima nisu za odbaciti. Paladin i Necromancer su likovi koji imaju slične putove, ali malo drugačije stilove. Oboje su čista srca, ali Paladin čvrsto vjeruje u nešto više, tj. neki pravedni cilj i ta ga pravednost nikad ne napušta, čak ni u trenutcima najvećeg iskušenja. Necromancer želi doći do istog cilja, ali se koristi čarolijama za oživljavanje mrtvih, ali zbog toga ga se ljudi klone. Amazon je pravi lik koju zanima pretežno novac, idealan plaćenik. Ona je spremna na sve uz uvjet da joj se dovoljno plati (kako li se zove takva osoba u stvarnom životu?). I na kraju Sorceress lik koji koristi magiju do krajnjih granica. Ona je potpuno predana korištenju magija, a te magije na višim su nivoima sve samo ne bezopasne.

Diablo II osim novih likova nudi puno toga. U singleplayer-u uživati ćemo u razvijanju likova koji će više biti nastrojen prema RPG-u, novim pokretima koji su dani likovima, slaganju komboa (to se odnosi na čarolije), pojačavanje oružja i predmeta s raznim čarobnim kamenjem, a u mutliplayer-u ćemo putovati u družinama, dijeliti iskustvo s drugim članovima družina. To je samo kap u moru noviteta koji bi nas trebali dočekati u Diablu II, ali sve to moći ćemo provjeriti kad dođe za to vrijeme, tj. kad se igra pojavi na tržištu.

Do danas smo se naslušali puno laži i lažnih obećanja i zbog toga sa sumnjom očekujemo i čitamo sve što se događa s današnjim igrama. Ali bilo je tu svijetlih točaka pa možda bi Diablo II mogao biti nova svijetla točka u danas ionako mračnom svijetu igara.









Patrik Pencinger

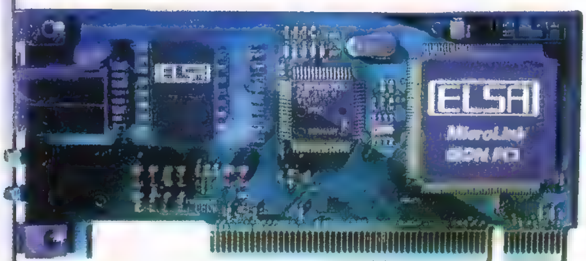
Na domaćem telekomunikacijskom tržištu događaju se velike promjene - nabolje. Od uvođenja **ISDN-a** do snižavanja cijena razgovora **prepaid GSM** korisnicima. Oluja je najavljena i na tržištu procesora gdje očekujemo borbu megahercima poput one između Athlona i Pentiuma III u nama zanimljivijem dijelu tržišta – Celeron klasi računala. A što se tiče vrlih novih grafičkih nam kartica, proučite naš **specijalni prilog**, gdje detaljno opisujemo **GeForce 2**, novi **Voodoo 6** i **Ati Radeon 256**

ISDN

Konačno jeftino surfanje uz 128 kb/s!

HT, zasad jedini pružatelj usluga fiksne telefonije, pustio je u komercijalni rad **ISDN** tehnologiju

ISDN je bio u testnoj fazi gotovo dvije godine, baš kao i spajanje na Internet njime. Glavna njegova prednost nad klasičnom telefonijom je izostanak digitalno/ analogne konverzije radi koje je degradirao signal, što automatski znači i veću propusnost podataka.



ELSA-in ISDN adapter (ne modem!) za one koji žele uštedjeti na pretplati

Konkretno, nadograđivanjem vašeg postojećeg telefonskog sustava na ISDN dobivate dva komunikacijska kanala propusnosti 64 kb/s i dodatni D kanal od 14 kb/s, a možete ih koristiti na najrazličitije načine - surfati Internetom pri monstruozno brzih **128 kb/s**, simultano razgovarati i surfati, slati faks poruke i razgovarati... Mogućnosti su uistinu brojne. Prednosti ISDN-a nad klasičnom telefonijom su neizrecive, a cijena od **400 kn**, koliko stoji "nadogradnja" vaše postojeće linije na ISDN, prava je sitnica s obzirom na pogodnosti koje dobivate.

Postoji više modela pretplate, ovisno od mrežnog terminala koji vam je potreban i njegove kompleksnosti, a cijene su od **89 do 169 kn + PDV**. Cijena razgovora i surfanja (po kanalu) **identična** je kao kod fiksne telefonije. Zanimljivo je da korisnik može sam kupiti ISDN adapter za računalo, ili ga iznajmiti od HT-a za dodatnih 20-ak kuna, za koliko će biti uvećan račun mjesečne pretplate unutar mrežnog terminala koji je zbog načina funkcioniranja ISDN-a nužan. Više informacija potražite na www.tel.hr/telefonija/isdn.html.

VIPNET

Niža cijena za VIP.me

Bitka za korisnike PREPAID mobilne telefonije gotovo se užarila

Posljednji potez učinio je VIPnet, na radost svih korisnika VIP.me načina GSM telefoniranja. O čemu je riječ?



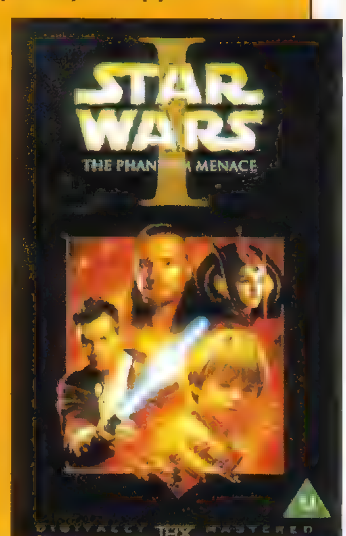
Prezentaciju novosti iz VIPneta uljepšala je ljupka Ljupka Gojić, zvijezda VIP.me FUN/ONE reklamne kampanje

VIP.me je od kraja prošlog mjeseca podijeljen na dvije kategorije - FUN i ONE. FUN kategorija namijenjena je mladim ljudima čiji bi ritam života ubio svaku normalnu osobu. Oni u razdoblju od 18 do 08 h telefoniraju po posebnoj tarifi od 1,50 kn/min+PDV, ostalo vrijeme klasičnih 3 kn/min + PDV. ONE kategorija namijenjena je onima nešto normalnijima, a njih će VIP.me telefoniranje stajati 2,25 kn/min + PDV. Dakako, svi pozivi unutar VIP mreže i dalje se obračunavaju 1kn/min, a pozivi onom specijalnom VIP.friends broju dvostruko manje. Jedinu zamjerku ovakvom tarifiranju pronašli su VIP pretplatnici, kojima se VIP.me opasno približio po isplativosti. No, njima ostaje SMS preko weba, roaming, Internet - sve pogodnosti koje "prepaid" još uvijek nema... Da, još jedna sitnica: VIP.me bonove moći ćete od sada kupiti i na svim prodajnim mjestima novih VIPnetovih partnera, TISKA i OMV Istrabenza. Detaljnije informacije saznajte na www.vipnet.hr/vipme.htm.

STAR WARS

Phantom Menace VHS za jednu kunu...

Engleski Amazon (www.amazon.co.uk) doživio je popriličan blam, ali i globalnu medijsku pozornost prije nekoliko dana kad su korisnici mogli kupiti, radi računalne greške (tj. ljudske...), VHS kopiju Fantomske prijetnje za - 12 penija, što je za žilet više od kune. Pojedinci su naručivali i po 200 komada. Nažalost (srećom?), greška je ubrzo otkrivena, a Amazon je obećao da će svima isporučiti njihov primjerak (dakako, samo jedan po osobi). Smišljen trik(?) radi privlačnja pozornosti ili stvarna greška, nećemo nikada saznati.... Inače, lokalizirani primjerak Fantomske prijetnje možete kupiti po stotinjak puta većoj cijeni od one na Amazonu u domaćim Continental Megastorovima.



MATROX

G450 - dašak svježine G400 seriji

Ne, nije riječ o novoj generaciji Matroxovih kartica, nego samo o dašku svježine unutar postojeće G400 palete. Glavna i najvažnija novost je korištenje DDR (Double Data Rate) memorije i veća frekvencija samog grafičkog procesora. Za nove 3D funkcije i neke revolucionarnije novosti u arhitekturi (T&L i slične ljepote) sačekat ćemo G800 ili kako će se već zvati. Dotični će čip pretežno biti korišten kod Matroxovih OEM partnera, a nije znano kada i po kojoj cijeni će se pojaviti na domaćem tržištu - i hoće li uopće...

PS2

Zanimljive PS2 novosti...

Unatoč nekolicini problema, Sonyjev je PS2 uzletio i više nego uspješno. Znatno povećanje prodaje zabilježeno je i na rental tržištu DVD-a, koje je moguće gledati pomoću PS2 konzole.

Čak 50% vlasnika konzole je uz nju kupilo 5 ili više DVD filmova! 74% korisnika navelo je kao razlog posjedovanja i kupnje konzole igranje igrica I GLEDANJE FILMOVA. 90% dosadašnjih kupaca zadovoljno je PS-om 2. Što se tiče europskog i američkog lansiranja, po kuloarima smo *išnjofali* da bi se američko trebalo dogoditi između rujna i studenog. Još ove godine Sony će na europsko i američko tržište dostaviti po tri milijuna konzola (6 milijuna ukupno). Još malo novosti iz digitalnog podzemlja... Pojavili su se i prvi **MOD čipovi** koji omogućavaju iganje PSX naslova snimljenih na CD-R medijima, također regijski neograničenih.





Novi Tekken i Ridge Racer - dovoljan razlog da nikad više ne zaigrate ništa na PC-u. Do idućeg tjedna.

AMD

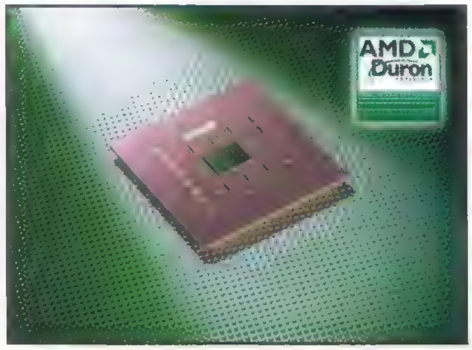
Predstavljen ubojica Celerona!

Na tržištu će se uskoro pojaviti AMD-ov suparnik Intelu u potrošačkoj 'Celeron' klasi računala, nama igračima najzanimljivijoj

Ono što su pozorniji pratitelji hardverskog svijeta poznavali kao Spitfire preimenovano je, za komercijanu uporabu, u Duron.

Svaka sličnost s imenom Celeron je, dakako, namjerna ... **Duron** se temelji na Athlonovoj jezgri i na sebi ima ugrađenu L2 cache memoriju pune radne brzine. Podržava brzinu sabirnice od 200 MHz. Proizvodnja većih količina i distribucija diljem svijeta počinje u lipnju. Glavna razlika između Athlona i Durona bit će, baš kao što je to slučaj s Celeronom i Coppermineom, umjetno manufakturirana - slabije inačice procesora će biti jeftinije, raditi na manjim frekvencijama i imati manje L2 memorije. Predviđamo da će Duron prouzročiti zanimljiv razvoj događaja među računalima **ispod 8000 kn**, gdje je do sada apsolutni monopol imao Celeron. Duron ćete ubadati u novi **Socket A**, namijenjen upravo njemu.

Još samo jedna zanimljiva činjenica: Athlon je registrirano ime jednog španjolskog praška za pranje rublja, hehe.



AMD nakon uspješnog napada na vršni segment tržišta sada tjera Celeron s trona....

VIA

Ezra - još jedan novi procesor

Tvrtka čiji nas je čipset Apollo 133 nedavno vrlo ugodno iznenadio bacila se na proizvodnju čipova. Bivši uposlenici Cyrixa i IDT-a rade u VIA-inim pogonima na novom procesoru visokih performansi koji će ujediniti AMD-ove i Intelove dobre strane pod egzotičnim imenom Ezra. Radne frekvencije procesora bit će od 750 MHz naviše, podržan će biti rad sabirnica od 266 MHz, a stvaraju se verzije za Socket 370 i za Socket A podnožja (koja koriste Celeron/Coppermine tj. Duron procesori).

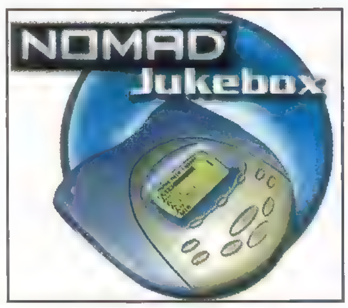
MPEG 3

Creative Nomad II

Koliko se god pojavilo prijenosnih Mpeg 3 playera, nikako da premoste neke osnovne porođajne muke. Creative se sprema izbaciti novu seriju uređaja koja kroz svoja tri modela donosi zanimljive novosti, no još uvijek ne nudi ono za čime svi ljubitelji Mpeg3 zvuka čeznu - prijenosni Mpeg3 player koji bi mogao reproducirati glazbu sa snimljenih CD-a.

Prvi model je **NOMAD II**, na stranom tržištu prisutan već neko vrijeme. Riječ je o uređaju koji koristi Smartmedia flash memorijske kartice, a korisnik može birati želi li kupiti verziju sa 0 MB (99$) jer već možda ima takvu memorijsku karticu iz digitalnog foroaparata, primjerice, ili 32 MB(229$) ili 64 MB (329$). Na računalo (dok se ne objave driveri za Mac, samo PC kompatibilna) se uređaj spaja USB sučeljem radi što bržeg *pretakanja* glazbe. Uređaj je u cijelosti nadogradiv na buduće glazbene standarde, a korisnik će sam moći skinuti zakrpu s Interneta i ugraditi je u uređaj. Osim reprodukcije glazbe, Nomad II, baš kao i njegov MG brat poslužit će kao diktafon (iznimno važno nama novinarima) te kao solidan FM prijamnik. Idući model daleko ja zanimljiviji, pogotovo stilski osviještenim korisnicima. Naime, nije izrađen od plastike, u kompjutorskom svijetu prevladavajućeg materijala, nego od sjajnog **magnezija.** Treći u seriji je Jukebox model. Veliki tata Nomad obitelji ima **6 GB** 2,5'' čvrsti disk na koji stane glazbe koliko hoćete. Problem je jedino u cijeni, 599,99$. Više informacija potražite na www.nomadworld.com.







ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Radujte se, morski vukovi, jer uskoro dolazi ono što smo čekali duge i naporne dvije i pol godine – nastavak svima omiljene piratske(!) igre





PROIZVOĐAČ	Lucas Arts
IZDAVAČ	Lucas Arts
ŽANR	Avantura
IZLAZI	Jesen 2000.

SHIVER ME TIMBERS

Za sam početak, nadam se da ćete mi dopustiti jednu osobnu digresiju. Znate, pisao sam već podosta najava i sličnih tekstova u svojoj karijeri, igrao i najavljivao mnoge igre, ali sve su to na neki način bile... tek obične igre. Nikad se nisam posebno osvrtao za svim tim igrama koje su najavljivale spektakularnu grafiku i efekte, revolucionarne novine i sl. iako je profesionalac u meni shvaćao njihov značaj. No, s ovom je najavom situacija drukčija. Monkey Island trilogija, a uskoro, hvala Bogu, tetralogija, oduvijek je za me bila nešto više od obične igre iako se ni po revolucionarnom dizajnu ni po konceptu nije posebno izdvajala od ostalih sličnih. Zašto? Iskreno, nemam pojma. Ne mogu vam dati nijedan racionalan razlog moje ljubavi prema Monkey Island igrama, a u tome i jest smisao cijele priče. Iako to zvuči beskrajno smiješno i deplasirano, ovo je jedna od onih rijetkih igara koje još danas čovjeku mogu izmamiti smiješak...

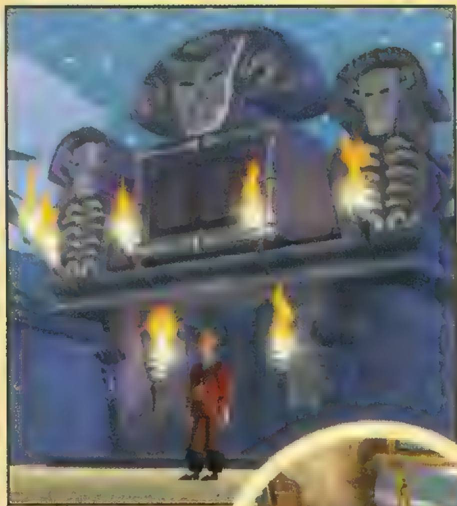
MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD...

Ako ste čitali Hacker u posljednje vrijeme, možda ste primijetili i nedavni članak o Lucas Artsu koji se djelomice bavio i Monkey Islandom 4. Tada MI4 još nije bio najavljen i mogli smo spekulirati samo na temelju nekih izjava Tima Schafera i ostalih sićušnih informacija. Schafer, dizajner Full Throttlea i Grim Fandanga koji je nedavno otišao iz Lucasa, prvi je najavio MI4 u intervjuu PC Zoneu. Tada se još uvijek mislilo da će upravo Schafer dizajnirati četvrti nastavak Monkey Islanda, no to je, sada znamo, bilo netočno. Kao kodizajneri nastupit će Michael J. Stemmle i Sean Clark, poznatiji kao kodizajneri igre Sam & Max Hit the Road, inače programeri i u nekim drugim Lucas Artsovim igrama (Indiana Jones and the Fate of Atlantis, The Dig, Rebel Assault 2). Escape from Monkey Island najavljen je, dakle, službeno, 26. travnja. Najveća novina koju će donijeti u odnosu na prethodnike bit će grafika u potpunom 3D-u. Engine koji se koristi je, po svemu sudeći, potpuno nov mada donekle sličan onom u Grim Fandangu. Grafika, prema prvim, rijetkim slikama iz same igre, izgleda iznimno dobro. Unatoč korjenitim promjenama u izvođenju i grafičkom engineu, čini se da je vizualni stil uglavnom vjeran do posljednjeg detalja prijašnjim nastavcima. Prekrasno dizajnirane pozadine i okoliši su puni detalja, raznobojni, šaroliki, i jednako "pomaknuti" kao i prijašnji Monkey Islandi. Ipak, čini se da će EMI do određene mjere biti prepoznatljiv i donekle različit, kao što je to uostalom bio i treći nastavak. To se, naravno, nije moglo izbjeći s obzirom na drukčiji engine, no sigurni smo da igrači neće biti razočarani novim ruhom Monkey Islanda.

...AND I'M A MIGHTY PIRATE!

(Upozorenje: Ne želite li saznati detalje o priči EMI-ja, preskočite ovaj odlomak.) Priča EMI-ja nastavlja se izravno na Curse of Monkey Island, prošli nastavak. CMI je, ako se sjećate, završio sretno. Junak serijala, Guybrush Threepwood, nespretni i zbunjeni mladac s gusarskim ambicijama i povelikim egom, konačno je uspio osvojiti ženu svojih snova, guvernerku Melee Islanda Elaine Marley. Nakon medenog mjeseca (koji, poznajući Guybrusha, teško da je prošao sretno i romantično), mladenci se

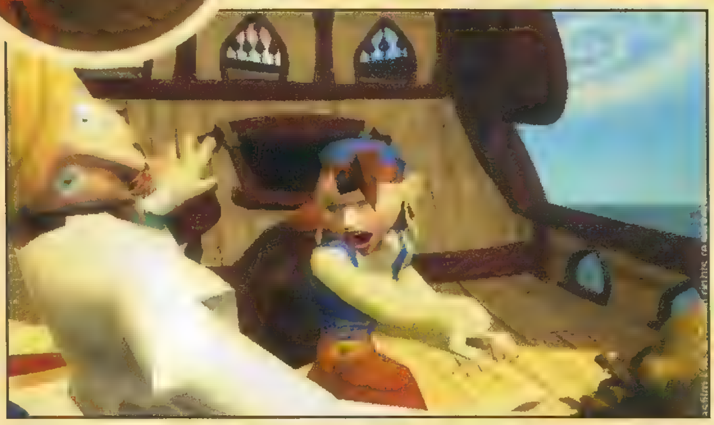
se Monkey Island igre smatraju jednima od najboljih igara ikad napravljenih











vraćaju kući na Melee gdje, pogađate, nije sve u redu. Elaine je proglašena mrtvom, a njenu rezidenciju namjeravaju srušiti. A tko je krivac za svu tu nesreću? Elaine i Guybrush uskoro saznaju da se stanoviti beskrupulozni političar natječe za guvernersku poziciju. Ime mu je Charles L. Charles. Guybrush uskoro saznaje da Charles podsjeća ne samo imenom nego i svim ostalim na... o, ne! Ovo **doista** nismo mogli očekivati! Ne biste vjerovali, ali LeChuck, Guybrushov najveći neprijatelj, napravit će još jedan comeback u EMI-ju. U redu, možda je to bilo pomalo predvidljivo, no kakav bi to bio Monkey Island bez LeChucka, s gorućom bradom ili bez nje? LeChuck, osim što je uzurpirao Elainein položaj, sudjeluje u zlokobnom planu za osvajanje cijelog otočja pomoću najmoćnijeg zamislivog oružja, The Ultimate Insult (ovo će sve prave monkeyislandovce podsjetiti na jednu od najupečatljivijih epizoda iz prvog nastavka, mačevanja praćenog odgovarajućim uvredama). Uglavnom, u ovom bizarnom spletu događanja, LeChuck i Elaine se natječu za poziciju guvernera Melee Islanda. To, dakako, dovodi do cijelog niza sasvim nezamislivih problema. Budući da u ovako složenoj situaciji nitko ne želi da mu (joj) se Guybrush mota pod nogama, isti je brzopotezno otposlan na neki beznačajni birokratski poslić. Naravno, Guybrush ne bi bio Guybrush kad bi sve pošlo po predviđenom. Zasad ne znamo (a i bolje je tako, u čemu bismo uživali kad bismo znali cijelu priču) što će se točno dogoditi, no zasigurno nešto vrlo bombastično. Naime, ako već službeni press release, nešto što je u većini slučajeva vrlo suhoparan i nezanimljiv dokument, spominje eksperimentalne prostetičke naprave, sociopatske papige, nesputani kapitalizam i više majmuna nego u bilo kojem od prethodnika, onda znate "koliko je sati". U svakom slučaju, priča bi trebala biti vrlo složena i ne temeljiti se samo na sukobu Guybrusha i LeChucka. Prema informacijama dobivenim od Dominica Armata u nedavnom chatu, glumca koji je posuđivao glas Guybrushu u prošlom nastavku, a isto će činiti i u EMI-ju, novi je nastavak cinematički gledano mnogo napredniji od prethodnika. Samo scenarij za animacije unutar igre iznosi cijelih pedeset stranica, a glasovi za animacije su često, za razliku od većine sličnih igara, snimani holivudskom metodom, s više glumaca u zvučnom studiju odjednom. Dakle, snimanje se ne vrši tako da svaki glumac odvojeno uđe u studio i "odvergla" svoje nego se dijalozi snimaju odjednom, što je vrlo značajno jer su na taj način dijalozi mnogo stvarniji i uvjerljiviji. Mnogi od likova, dakle i glumaca, iz prijašnjih igara će se vratiti. Osim Guybrusha, Elaine i LeChucka, vratit će se Stan i Murray, a kako kaže Armato, pojavit će se i neki od likova iz prvih dvaju nastavka kojih nije bilo u trećem, čiji glasovi nikad nisu bili odglumljeni. EMI će, po svemu sudeći, biti duži i opsežniji od prethodnika te će sadržavati duže i opsežnije animacijske sekvence. Ukratko, Escape from Monkey Island će u svemu biti bolji, veći i ambiciozniji od svojih prethodnika, no to nije toliko bitno, bitna je činjenica da će doista izaći. Zapamtite vrijeme: jesen 2000., što bi se moglo odužiti, ali ne predugo (kao što je to slučaj, primjerice, sa Simon Sorcererom 3D koji je odjednom netragom nestao). EMI bi mogao biti upravo ono što je potrebno za oživljavanje avanturističnog žanra koji bi njime, ali i nekim drugim naslovima (Simon Sorcerer 3D, Longest Journey...) mogao doživjeti ponovni uzlet. Završimo citatom iz slavnog press releasea: "Buccaneers, hoist the yardarms, batten down the hatches, and let the insults fly!"

UKRATKO O Lucas Arts



Lucas Arts, podružnica velikog Lucasovog zabavnog carstva, bavi se uglavnom izdavanjem različitih tipova igara: različitih Star Wars igara te avanturističnih igara. Avanturistički je dio, nažalost, zajedno s cijelim žanrom posljednjih godina doživio malu stagnaciju, s jedinom iznimkom u vidu Grim Fandanga krajem 1998. Posljednjih mjeseci Lucas Arts imao je nekih problema: nekoliko je ključnih ljudi (Tim Schafer, Jack Sorensen) otišlo iz Lucas Artsa i nakon nekih dizajnerski prilično neuspjelih igara poput Phantom Menacea i Indiana Jones: Infernal Machinea činilo se da više nije što je nekoć bio. Nadajmo se da će nas momci i djevojke razuvjeriti.

Naoštrit ćete sablju i strpati majmunče u kaput jer:

- **vam je baš to nedostajalo u posljednjih dvije i po godine, priznajte to**
- **će se grafički približiti današnjim standardima i pokazati Guybrusha i ostale likove onako kako su zamišljeni**
- **će Escape from Monkey Island biti najambiciozniji i najopsežniji Monkey Island dosad**

Krešimir Lauš

Izvrsna priča, živoliki svijet i brojne čarolije trebali bi

Daj, babo, dušuuu!

SOULBRINGER





PROIZVOĐAČ	Gremlin Interactive
IZDAVAČ	Infogrames
ŽANR	RPG
IZLAZI	2. tromjesečje 2000.

ŠEST JAHAČA APOKALIPSE

Uskoro će nam stići još jedan u nizu FRP naslova. Valjda samo zbog toga da bi dodatno potvrdio da se u posljednje vrijeme doista može govoriti o novoj zlatnoj eri cijelog žanara. Soulbringer će biti 3D avanturistični FRP jer će se igra itekako oslanjati na njegove elemente. Naime, najveći će naglasak biti na priči, što će zasigurno obradovati sve zagrižene ljubitelje žanra! Scenarij vas stavlja u ulogu mladića koji živi u mitskom gradu Madrigalu... Da kroz svijet ne biste kročili potpuno sami, pobrinut će se vaš ujak Andrus koji zna neke stvari o vama kojih ni sami niste svjesni. Dakle, tipična "spavač se mora probuditi" pričica, a za ostatak izjave - "i spasiti svijet" - pobrinut će se šest opakih bogova, u narodu omraženih Revenanta. Naime, dotični su dokoličari u davna, davna vremena prije vašeg rođenja. Osim omiljenog ispijanja nektra i prežderavanja ambrozijom, provodili su dane zagorčavajući život drugima. Ljudima se takav pristup, očito, nije svidio te su pozvali vještca Harbingera da riješi "novonastalu situaciju". Iako je Harbinger odmah krenuo na posao i bacio ljutu božičad u *bunar duša* (copyrigth trade mark), čini se da je taj dan popio malo previše ljute jer posao nije obavio do kraja... Jasno, tu sad nastupate vi u ulozi donosioca duša koji jednom za svagda mora upokojoti nemirnu šestorku. Ovo što ste čuli tek je djelić cjelokupne fabule, a mislim da će biti dovoljno napomenuti da će igru obilježiti detaljna i do bola minuciozna povijest mitskog svijeta u kojem se radnja odvija!

SECULORUM

Naravno, priča se tu ne zaustavlja nego se dalje razvija u neslućene oblike, i to kroz pet "poglavlja", tj. dijelova u kojima se radnja naglo promijeni, iskrivi, izvrne, obrne... Kako ste već čuli i vidjeli, sve se odvija u prilično lijepom 3D svijetu u kojem ćete proći kroz više od sto lokacija i sresti mnoge zanimljive ljude (NPC-ove). Na potonjima će biti prilično velik naglasak jer Gremlin želi ostvariti dojam velike, žive zajednice koja vrvi likovima i događajima. Neki od njih će vam biti nužni da biste uopće završili igru ili dobili *questove*, dok će vam drugi tek dosađivati svojim tupim izjavama, ali i pridonositi osjećaju da se nalazite unutar živog društvenog organizma. Odvijanje igre bit će na pola puta između linearnog i potpuno slobodnog pristupa (gdje u drugim igrama ne biste znali odakle početi) a to će se najbolje odraziti u

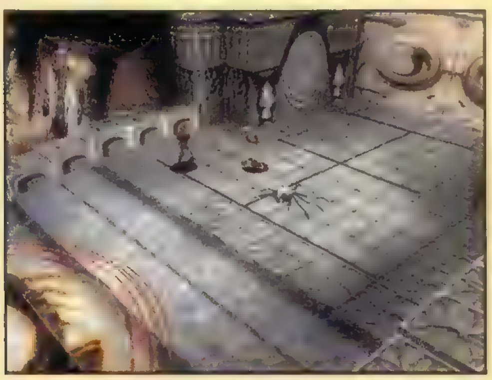
biti jamstvo da će Soulbringer uspjeti promoliti glavu iznad nadolazeće FRP konkurencije!













questovima koje će biti moguće završiti na nekoliko načina. Jasno, zadaci će se dijeliti na hrpe manjih i nebitnih koji će vam dobro doći da se nabildate za one primarne, odgovorne za rasplet glavne radnje. Jasno, da se sve ne bi svelo na puko čavrljanje i traganje za informacijama, u igru će se uplesti i borba sa zombijima, golemim paucima i svom ostalom menanžerijom jednog rasnog FRP-a. Sve te divote činit ćete na ulicama Madrigala, Telendraha, Thardolina (otkud im samo ova imena?) Talon dron pustinje, mrtvih pustara Necronoma i tako unedogled... Vaš će lik, ovisno o stečenom iskustvu, napredovati po nivoima i oplemenjivati svoje *skillove* a osim raznovrsnog i brojnog oružja kojeg ovdje ne treba ni spominjati, treba reći ponešto o načinu na koji se njime služite. Moguće je, naime, stvoriti vlastite sekvence udaranja tako da si "snimite" nekoliko osnovnih pariranja i pikanja te ih povežete u jednu *combo* cjelinu! Isto možete raditi i s čarolijama, tako da su kombinacije borbe ograničene samo vašom uzavrelom maštom! Osim ove novine, Soulbringerov magijski sustav također je ponešto drugačiji od onih uobičajenih... Naime, sve svoje čarolije crpite iz Seculoruma (nekakvo izvorište mane) u kojem kombinirate vatrene, vodene, vjetar i zemljane komponente čarolije. Tim je postupkom moguće stvoriti više od 60 tipova *spellova*, a češćim korištenjem jedne komponente, rast će njena učinkovitost, ali će joj jačina suprotnosti (voda-vatra) ponešto oslabiti. Prema tome, hoćete li ići za postizanjem ravnoteže ili pak specijalizacije, ovisi samo o vama i vašim čarobnjačkim afinitetima! Sve u svemu, dosad nam se čini da bi Soulbringer zahvaljujući svojoj bogatoj priči, jedinstvenom sustavu čaranja te hrpi NPC-ova spremnih za interakciju mogao biti jedinstveno RPG iskustvo. Hoće li ga autori upropastiti lošim *interfaceom* ili zahtjevnim *engineom*, vidjet ćemo, no jedno je sigurno: ako igra ne ispuni sva naša očekivanja, lagano ćemo je preboljeti odabirom kakve druge RPG divote koja će uskoro procvjetati na tržištu PC igara.

UKRATKO O Gremlin interactive



Tvrtka stara gotovo kao i sama industrija kompjutorske zabave. Započeli su s radom još na legendarnom Komodorcu da bi se poslije orijentirali uglavnom na Amigu. Prelaskom na PC tržište zadržali su svoju konzistentnost izrade solidnih, ali nikad baš upečatljivih igara. Kako će izgledati njihovo FRP ostvarenje, vidjet ćemo; osobno se nadam da će pomoću njega konačno izroniti iz sivila prosječnosti.



Pokorno ćete prinositi duše jer:

- **jer igra sadrži zanimljivu i strašno razrađenu priču**
- **jer ćete moći komunicirati sa stotinama NPC-ova**
- **jer ćete iskušati jedinstven sustav kreiranja spellova**

 Goran Račić

Očekuje li nas to konačno sloboda off-roada i brza akcija?

INSANE







PROIZVOĐAČ	Invictus
IZDAVAČ	Invictus
ŽANR	Arkadno utrkivanje
IZLAZI	Jesen 2000.

KROZ PUSTINJU I PRAŠUMU

Kad biste se osvrnuli na sve najave koje ste dosad pročitali, vjerojatno bi vam pao mrak na oči - gomila obećanja, stalno spominjanje revolucija koje će promjeniti svijet igara kakav znamo. Dva najčešća obećanja vezana su za AI i slobodu kretanja. Kod AI-a slušamo o vrhuncu tehnologije, nevjerojatno pametnim likovima, a obično dobijemo genetski zakinute protivnike prema kojima i retardirana školjka izgleda kao dobitnik Nobeleove nagrade za fiziku. Obično se nedostatak mozga kod protivnika kompenzira njihovom boljom opremom ili nečim sličnim. Kod slobode kretanja najčešće se spominje nepostojanje granica, ali obično svako malo naletimo na neku "prirodnu" prepreku koja nam onemogućuje nastaviti dalje tim putem. Bilo bi zahtjevno napraviti engine koji bi ponudio svijet koji bi bio toliko velik da nikad ne dođete do njegovog kraja (recimo velika kugla), ali nekim inteligentnijim rješenjima dalo bi se sve napraviti.

Insane obećaje i odličan AI i neograničenu slobodu kretanja. Insane spada u žanr *off-road* utrka, no čini se da bi to trebala biti prva prava *off-road* igra. Prema riječima proizvođača, najveći problem *off-roada* danas je to što ne postoji. Glavna ideja *off-road* utrka je da sami možete birati kuda ćete voziti, a ne da vas stave u virtualnu arenu omeđenu planinama i kažu da nemate ograničenja. Za Insane se razvijao engine koji bi trebao omogućiti da se provozamo gdje god želimo i da se bacimo s vrha planine ako želimo i ako nas to čini sretnim. Dakako, kad se govori o grafičkom engineu, čuju se različite (nisam htio napisati standardne) informacije o savršenom 3D okružju, velikim prostranstvima pustinje, prašume, možda kakvog alpskog klanca. Da ne nabrajam, spominje se oko 30 različitih terena, plus vremenski uvjeti, plus doba dana - malo množenja dovelo bi nas do 100-tinjak više-manje različitih terena. Osim na grafici, radilo se i na fizici. Kad igra izađe, to neće biti više takva novost, ali simulirana su sva četiri ovjesa tako da ćete osjetiti s koje ste strane upali u












UKRATKO O Invictus



Invictus je relativno nepoznata mađarska tvrtka u kojoj se razvija Insane (to je još uvijek radni naslov igre). Nakon dolaska Codemastersa jedina promjena koju su u Invictusu osjetili bilo je povećanje novčanog iznosa kojim su raspolagali. Insane se razvija za PC i za PSX, a osim gomile odličnih stvari u igri, posebno se ponose činjenicom da nitko ne može poginuti u njoj - kažu da je igra «normalna».

rupu. Primjerice, novi NFS ima takvu fiziku, ali to još nije to - prema tvrdnjama proizvođača, u Insaneu bi to trebalo biti odsimulirano do savršenstva. Jer kakva je to *off-road* utrka u kojoj se osjećate kao da sjedite na krevetu i vozite. Treba tu biti skakanja, naginjanja, prevrtanja, a kako se priča, dobit ćemo i to.

YEEEEHHHHHHHAAAAAA

Taj uzvik želim ispustiti kad ugledam ovu igru. Da bi nas privukli, ubacili su i automobile s pogonom na prednje i stražnje kotače, možemo voziti i 4WD i AWD, što sve skupa obećava dobru zabavu. A od vozila možemo očekivati motore na četiri kotača, 4x4 terence, golema vozila s osam kotača, *dune buggie* i vojničke džipove. Na svima njima fizički je model drugačiji jer imaju specifičnu težinu, određen razmak između guma i gomilu parametra koji bi možda nešto značili automehaničaru.

O zvuku se autori brinu kao i o grafici, tako da očekujemo 3D zvuk preko EAX-a i A3D-a. Pomoću njega ćemo čuti aute iza nas, različito životinjsko glasanje sa strane, odlično brujanje motora. Utrke će varirati od realnih do čisto arkadnih, već kako igrač odluči, ali da se ne bi mnogo dvoumili, ponuđeni su već neki gotovi načini vožnje kao npr. Jamboree, Gate Hunt, Destruction Raid, Off Road Raid, Capture the Flag i Return the Flag te generator terena/utrka koji će posramiti sve dosadašnje generatore, tj. editore.

Sve to zvuči krajnje impresivno, ali, nažalost, nema sigurnog dokaza kako će igra izgledati. Osim svega gore navedenog, postoji i jedan novitet pa kako god da bude izveden, bit će svojevrsni novitet u svijetu *off-roada* danas. Naviknuti smo da se danas gotovo svi FPS-ovi okreću *on-line* igranju u kojem sigurno leži budućnost. Tvorci Insanea su željeli taj osjećaj prenijeti u svoju igru. Prema njihovim riječima, pokušali su prenijeti osjećaj igranja Unreal Tournamenta i tako postati prvi koji će imati *off-road on-line* utrku. Ako su obećanja o 3D okolišu istinita, a odmah na to nadovezuje se i neograničeno kretanje, *on-line* stvarno ima smisla. Jer, recimo, osam igrača (koliko je zasad maksimum) igra preko LAN-a ili Interneta, a nijedan od njih nije ograničen cestom - mogu je izabrati u posljednji tren i tako sami odlučiti o svojem napredovanju. A ako nema dosta ljudi, tu su protivnici koji će se ponašati kao i ljudi - znači, činiti dosta pogrešaka jer im put neće biti unaprijed poznat nego će morati odlučivati «u hodu». Konačno bi trebali vidjeti kako se AI-em vođen igrač prevrće preko potoka, a ne da izbjegava prepreku savršenom točnošću.

Kad se sve zbroji i oduzme, možda Insane stvarno predstavlja formulu za uspjeh. Plusovi su mu 3D teren, sloboda, 3D zvuk, *on-line* igranje, a minus je samo jedan – sva ta obećanja mogu biti laži.

Bit ćete luuuuuuuuddiiiii:

- jer će Insane biti zabava za cijelu obitelj
- jer ćete imati pravu slobodu kretanja
- jer je sunce jako ljeti, a svi znamo kako to utječe na mozak

NAJAVLJUJEMO Goran Račić

DEUS EX

Kombinirati žanrove postalo je vrlo popularno, svi to rade, pa ni Ion Storm nije mogao odoljeti



PROIZVOĐAČ	Ion Storm
IZDAVAČ	Eidos Interactive
ŽANR	RPG/Avantura/FPS
IZLAZI	Lipanj 2000.

BAHATI BEZ GRANICA

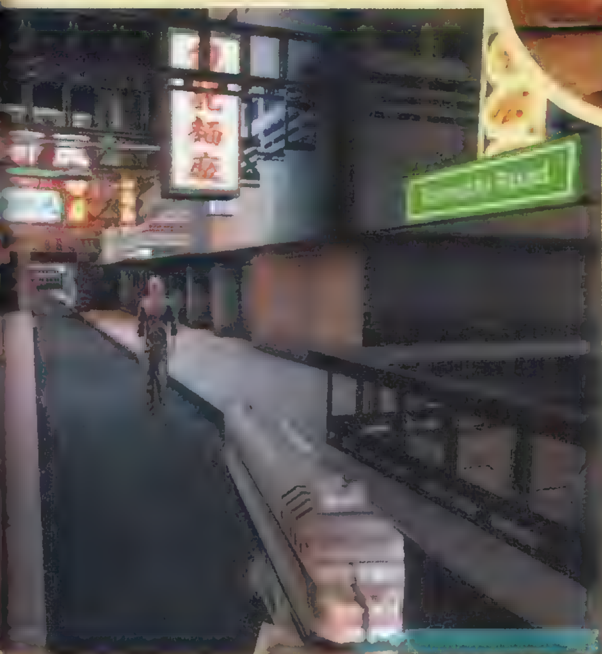
Jedna od najbahatijih razvojnih tvrtki u povijesti industrije interaktivne zabave je sigurno Ion Storm. Puna su ih usta, od Daikatane pa do Deus Exa. Sve su njihove igre u razvoju dobrih dvije ili tri godine, ali to ih ne sprječava da se i dalje hvale i silno obećavaju. Ali, čini se da je došlo vrijeme kad će morati položiti karte na stol i dati nam da pogledamo igre koje tako dugo rade. Daikatana je već tu, a ni Deus Ex nije daleko. O Daikatani znamo sve, samo je još nitko nije igrao, a o Deus Exu se malo manje pričalo, što je zapravo velika nepravda jer nudi mnogo više nego Daikatana. A možda je u tome stvar, razvijati Daikatanu i stalno je stavljati u prvi plan, a Deus Ex čuvati kao adut u rukavu. Tko zna.

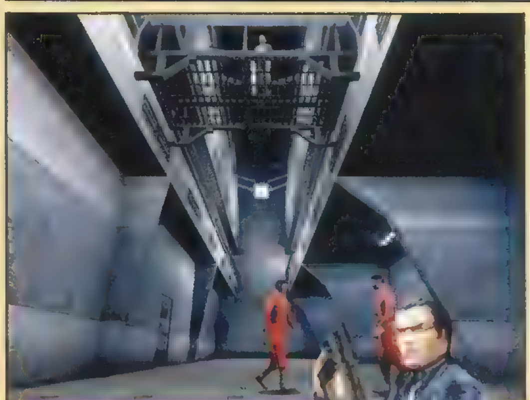
U prvo se vrijeme beta-testeri koji su radili u Ion Stormu nisu mogli složiti kojem žanru pripada Deus Ex. Neki su tvrdili da je to RPG, neki da je avantura, a neki pak da je FPS. Prema najavama, čini se da je prava snaga Deus Exa u njegovoj raznolikosti, tako da ljudi još ni dandanas nisu sigurni kakva je to uopće igra. Možda je tako i bolje, možda ne treba trpati igre u određeni kalup nego pustiti da se razvijaju. Ako je tako, onda je Deus Ex začetnik nove serije igara, a ako je samo puka mješavina žanrova, ne piše im se dobro.

Deus Ex se događa u svijetu gdje se ljudima u globalu ne piše dobro. Nema tu nikakve prijetnje iz svemira, glavna su im prijetnja ljudi, tj. zločin koji se razmahao iznad svake granice, tako da je društvo u globalu u krizi. Policija budućnosti sa svojim naoružanjem i oklopima sliči na vojsku, a ne na ljude koji služe i štite. A ni ostatak slike nije nešto što bismo mogli naći na slikama starih majstora. Bolesti i droge haraju među ljudima oduzimajući svaku nadu u bolje sutra, broj beskućnika se povećava iz dana u dan, a najčešći prizor u gradu su srušene zgrade i poluruševni spomenici davnim vremenima kada se bolje živjelo. Na ulicama vlada ološ, od malih lopova do velikih (masivnih) *bossova* (zapravo, ako izuzmete srušene zgrade, takvo stanje vidimo i danas).

Vi preuzimate ulogu mladog novaka United Nations Anti-Terrorist Coalitiona (UNATCO) imenom J.C. Denton. Naš mladić ulazi u svijet gdje riječ nevinost nema značenja, ulazi u svijet gdje su spletke i intriga svakodnevna pojava pokušavajući ostati u jednom komadu i usput riješiti koju tajnu i zavjeru. Uglavnom, tražit će istinu u takvom svijetu. E pa, sretno mu bilo, mi idemo na pivo, a on neka samo traži (jesmo ga sad....).



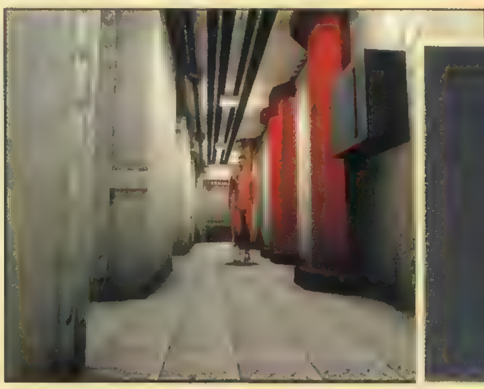
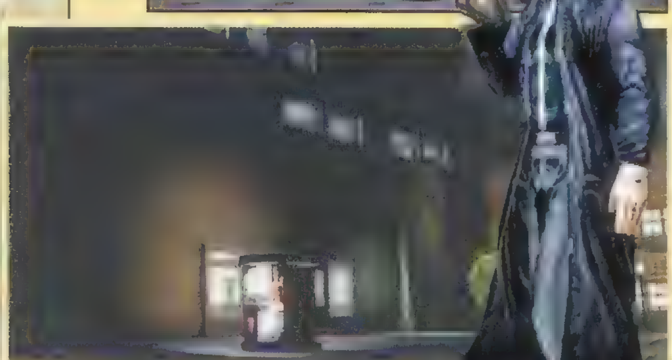




UKRATKO O IonStorm



Ion Storm je tvrtka koju pomalo mrzimo jer su se duboko zakopali svojom Daikatanom koju smo čekali i čekali. Ako ne bude uspješna, Romero može lagano zaboraviti bilo kakvu svijetlu budućnost u svijetu interaktive zabave. A možda će ih baš Deus Ex spasiti od općeg potopa koji se lagano sprema. Osim spomenutih dviju igara, razvijaju i Anachronox, ali o njem dosad, kako ste već pretpostavili, nisu ništa objavili.

GEEK POWER

A da priča ne bi bila prazna, u nju je nabacano sve i svašta. Tako će se igra oslanjati na vještine *(RPG kicks in*), točnije na jedanaest njih, koje ćemo razvijati po želji kroz igru. Ipak, ne može biti sve jednostavno, zato su nas tvorci Deus Exa ograničili brojem vještina koje kroz igru možemo dogurati do najviše razine (postoje četiri razine svake vještine*: untrained, trained, advanced* i *master),* samo četiri mogu dostići *master* razinu, ali ako je vama gušt, možete vi svaku pomalo tesati i postati dobri u svemu, ali ne specijalizirati ništa (tipični problemi jednog gimnazijalca). A od vještina bit će tu svega, od služenja računalom preko vještine obijanje brava pa do nezaobilazne vještine uporabe oružja svih boja i dezena.

Deus Ex ima mnogo uzora i ne srami se reći da iz njih izravno uzima dosta elemenata, tako da ćete tijekom igre prepoznati Half-Life, System Shock, Thief: The Dark Project, Fallout, Syndicate i tko zna što još. Kad malo bolje razmislim, pitam se jesu li ti ljudi išta svoje ubacili u igru ili samo kradu okolo. Ali pustimo da to sud odluči.

Deus Ex je, kako smo već rekli, mješavina svega i svačega, a to bi značilo da cilja na širi krug igrača. Tako, primjerice, netko nevičan borbi može se skrivati od neprijatelja i zaobilaziti bilo kakav sukob (barem onaj prsa o prsa) u velikom luku. Provlačenje kroz uske prolaze može postati vaša svakidašnjica, tako će oni koji su voljeli igrati Thief nađu nešto i za sebe. A opet, možda ste grubijan, tip koji voli šakama riješavati stvari. Tada ćete svojim moćnim topništvom i masivnim puškama čistiti put ispred sebe i prolaziti igru bez problema. Tu su još i različite kombinacije s alarmima i bravama, sve će ovisiti o vama. Može vam se dogoditi da dođete do zaključanih vrata te ih potiho otključate da vas nitko ne zamijeti ili ih možete nakljukati s C4 i dignuti u zrak pola zgrade jer se vama činilo da bi tu odgovarao prozor. U tome se vidi sva raznolikost Deus Exa.

O grafici, kao i uvijek, sve najbolje, ali to su stvari na koje smo već navikli. Opet nas čeka 3D grafika i isto takvo okružje, pa različiti efekti kojima ćemo se veseliti svaki put kada nova bomba eksplodira. Ako je vjerovati svemu što se priča i ako igra stvarno bude raznovrsna, od zvuka možemo očekivati samo vrh vrhova jer namjeravate li se šuljati naokolo, zvuk mora biti kao u Thiefu, ako ne i bolji.

Veliki arsenal oružja, dobra grafika, dobar zvuk, mnoštvo stvari koje možemo dignuti u zrak, mnogo načina kako igrati igru... stvari su koje današnji igrači vole pa ako je vjerovati Ion Stormu, i dobit će ih.

Postati ćete bogovski igrač jer:

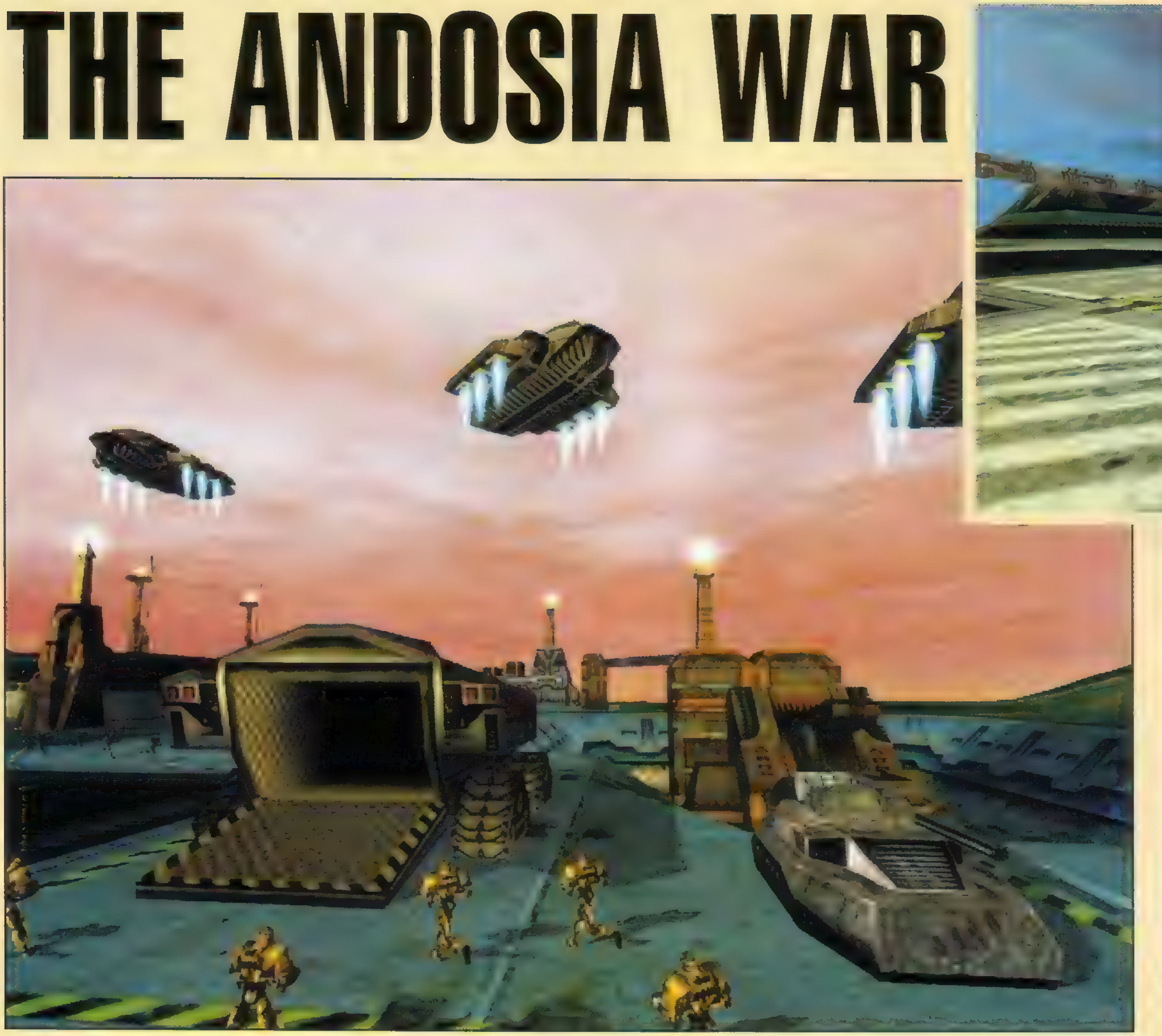
- **će Deus Ex biti kombinacija žanrova**
- **ako Ion Storm ne laže, ovo bi mogla biti odlična igra**
- **ne znate što biste sa sobom, a praznici se bliže**

NAJAVLJUJEMO

Mislav Mataija

Legendarni strateški serijal vraća se u novom ruhu!

BATTLE ISLE 4 THE ANDOSIA WAR



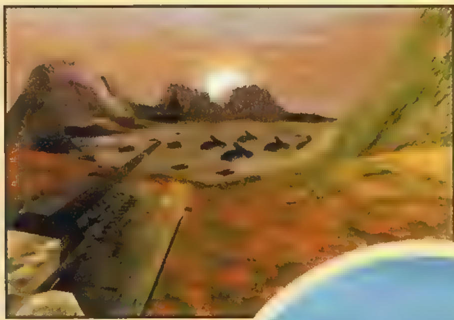
PROIZVOĐAČ	Cauldron
IZDAVAČ	Blue Byte
ŽANR	Strategija
IZLAZI	3. četvrtina 2000.

MAJKA SVIH BITAKA

Battle Isle serijal danas je već toliko star da ga se mlađi igrači vjerojatno ne sjećaju. Podsjetimo, bila je to trilogija strateških igara čiji je posljednji nastavak izdan prije pet godina. Bile su to staromodne strategije na poteze jer u to doba *real-time* strategije nisu bile dominantne kao što su danas. Battle Isle je svojedobno bio iznimno popularan, osobito među *hardcore* stratezima koji su voljeli njegov realizam, kompleksnost, podijelu mapa na heksagone i ostala obilježja složenih strateških igara. Nažalost, izuzmemo li pretežno akcijsku igru Incubation, u posljednjih je pet godina Battle Isle serijal bio na ledu. No, to će se uskoro promijeniti izlaskom Battle Isle: The Andosia War, igre koju mnogi pojednostavljeno nazivaju Battle Isle 3D.

GOLI OTOK

Osim kompleksnosti i strateške detaljnosti, Battle Isle serijal se oduvijek odlikovao i iznimnom i originalnom SF pričom, što je, istini za volju, prilična rijetkost u tom žanru. Novi se nastavak radnjom nastavlja na prijašnje igre. Nakon velikih bitaka u «War of the Emperor», ratu prikazanom u Incubationovom dodatku Wilderness Missions, malo je što preživjelo; cijeli je Chromos ostao u ruševinama. Međutim, iz ruševina se izdiže nova snaga koja će silom potaknuti promjene na Chromosu kojim vlada bezakonje i korupcija. Predvođena iskusnim vojskovođom, stvara se svojevrsna sekta, Children of Haris, vojno napredna i vrlo opasna. Smještena na otoku Mirthu na Raldhanu, sekta uskoro privlači pozornost vlasti i birokracija Chromosa je zabranjuje. Sekta na to odgovara objavom rata









cijelom Chromosu. Childern of Haris napadaju punom silom prema Hallwi, no svjesni su da protiv nadmoćnog protivnika neće biti lako. Sukob se pretvara u bezobzirnu bitku bez milosti i skrupula. Ta će se priča, podijeljena u dvije kampanje i dvadeset misija, tijekom igre prikazivati kroz niz animacija, izrađenih u tzv. multi-layer tehnici koja stilom podsjeća na neku vrstu animiranog stripa. To će izgledati poput slika u stripu (autor je poznati strip-crtač Alexander Lozano, najpoznatiji po stripu C23) koje se animiraju i pretapaju.

VELIKI ZAOKRET

Igrači Incubationa že u igri primijetiti neke od poznatih likova. Jedan od glavnih, general Bratt, u Incubationu je bio običan vojnik ili Grunt, a tijekom godina dogurao je sve do generalskog čina. Bratt će biti jedan od glavnih likova i glavni vođa vojske Chromosa. Osim njega, susrest ćete i Rutherford koja je u međuvremenu napustila vojsku nakon što je ostala trudna, i to ni manje ni više nego s Brattom – samo što on to ne zna. Kao posebnu poslasticu proizvođači najavljuju i mogućnost kraćih misija nevezanih uz glavnu radnju koje bi se pobliže bavile tim likovima i njihovim životom. Ono što je konceptualno zasigurno najveća i najznačajnija novost u četvrtom (ne računajući, naravno, Incubation) izdanju Battle Islea je to što će novi nastavak biti *real-time* strategija. Bit že to zapravo kombinacija *turn-based* i *real-time* elemenata. Naime, u igri neće biti predstavljena sama bitka na bojištu kao u običnim *real-time* strategijama nego će igrači upravljati cijelim ratom, od logistike preko ekonomije do izgradnje infrastrukture i trupa, razvijanja nove tehnologije... Dakako, i bitka će biti predstavljena, i to u predivnom 3D *engineu* kojemu od strateških igara može parirati samo nadolazeći Ground Control. Logistički i ekonomski dio bit će u *real-timeu*, dok će borba (*hardcore fanovi* Battle Islea sad vjerojatno uzdišu s olakšanjem) biti u dobro poznatom *turn-based* sustavu. Drugim riječima, strategija u *real-timeu*, taktika u potezima. Doduše, nije sasvim jasno kako će se u 3D *engine* inkorporirati *turn-based* igra – no živi bili pa vidjeli. Igrači prijašnjih igara neće se naći na nimalo nepoznatom teritoriju. Mnoge od već viđenih jedinica su tu, i bit će vrlo zanimljivo vidjeti ih u 3D-u. Posebno je zanimljivo da će igrači, u skladu s novijim trendovima u takvim igrama (Force Commander, Wargasm, Myth...), moći sasvim slobodno mijenjati kut i *zoom* kamere tako da će pogled na akciju uvijek biti odgovarajući. Različite vrste terena i vremenski uvjeti trebali bi biti realno prikazani i utjecati na zbivanja u igri – primjerice, tenkovi će se teže kretati na brdovitom terenu itd. Kompleksnost nije smanjena ni u kom pogledu, tako da će biti prisutne sve korisne sitnice iz *turn-based* igara, poput zadavanja fiksnih naredbi jedinicama, automatske paljbe u obrambenim položajima itd. Ni *multiplayer* nije zaboravljen – Battle Isle 4 će podržavati igru u mreži i na Internetu, do osam igrača u dvije momčadi.

UKRATKO O Cauldron

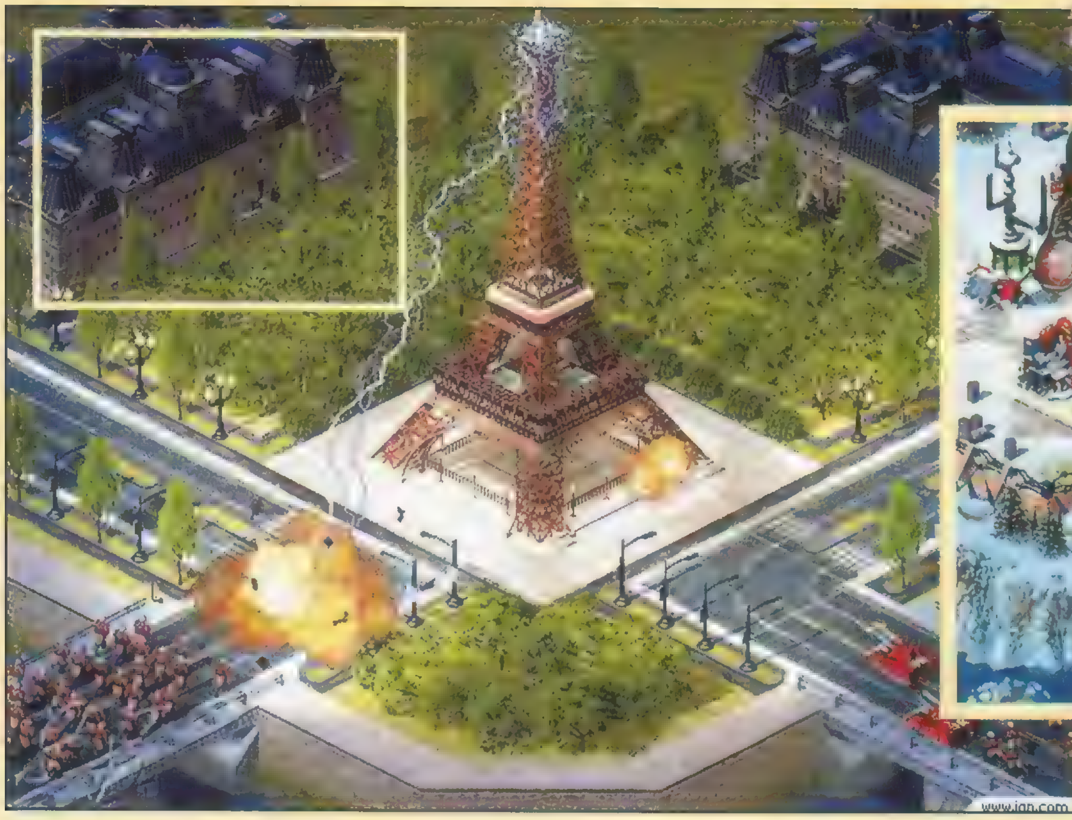
Nemojte se začuditi ako vam njihovo ime nije poznato. Cauldron je inače maleni slovački programerski tim s poprilićnim iskustvom u proizvodnji igara. Dosad su najpoznatiji po strateškoj igri Spellcross koja je svojedobno bila vrlo uspješna i popularna, a čini se da se upravo u strateškom žanru najbolje snalaze. Stoga bi i Andosia War, iako je to za njih golem izazov i njihov dosad najambiciozniji projekt, mogao biti uspjeh.

Izvadit ćete epolete iz ormara zbog:

- **svih obilježja slavnog Battle Isle serijala**
- **izvnimne vizualne dorađenosti i grafike**
- **zanimljive mješavine real-time i turn-based elemenata**

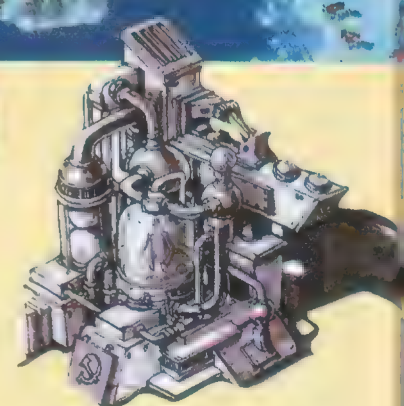
Da, dobro ste pročitali

RED ALERT 2









PROIZVOĐAČ	Westwood Studios
IZDAVAČ	Westwood Studios/Electronics Arts
ŽANR	RTS
IZLAZI	Studeni 2000.

PROCURILO JE

Već se godinu dana u najvećoj tajnosti u kalifornijskim uredima Westwood Studiosa radi na nastavku igre koja je 1996. promijenila RTS žanr. Dvojka nastavlja ondje gdje je originalni Red Alert stao. Nekoliko godina nakon pobjede saveznika u ratu protiv Staljinovih sovjeta ekonomija je obnovljena, ujedinjena je Europa ponovno stala na svoje noge te na Staljinovo mjesto postavila čovjeka za kojeg su mislili da je bezopasan i da ga bez problema mogu kontrolirati. Riječ je o generalu Romanovu kojeg progone sjećanja na trenutke kad su mu saveznici uništili dom i zemlju pa stoga u tajnosti stvara vojsku i razvija tehnologiju ne bi li se osvetio. Čekao je pravi čas za akciju te izabrao krizu u Meksiku kao trenutak kada će ostvariti svoje snove. Svijet je vjerovao da je riječ o Romanovoj mirovnoj misiji, a ne spajanju sa starim saveznicima i početku invazije na SAD najnovijim oružjem, kontrolom uma.

Mnogi od vas će se pitati kako to da se radi Red Alert 2 kad je Tiberian Sun njegov logični nastavak? Još jedan razlog za povjerovati u tu tvrdnju je svakako i nedavna najava sljedećeg RTS-a iz Westwoodove radionice. Naime, riječ je o igri pod nazivom Command & Conquerer: Tiberian Twilight koja je, prema najnovijim informacijama iz Westwooda, nastavak C&C Tiberian Sun serijala. To znači da C&C i Red Alert žele podijeliti na dva različita i neovisna serijala koja će se razvijati na dvije neovisne strane, što automatski povećava i izvor zarade za Westwood, ali i mogućnosti, odnosno broj razvojnih putova. Ipak, koliko se god trudili, riječ je o dva gotovo identična RTS-a koji se međusobno nadopunjuju te će biti vrlo teško odvojiti ih. Igra bi trebala koristiti modificirani, pojednostavljeni Tiberian Sun *engine*. Pojednostavljen je u smislu da je igrivost i brzina stavljena u prvi plan, što je za svaku pohvalu jer koliko god sve izgledalo ušminkano, sama igra odnosno njena igrivost je, složit ćete se, ključ svega. Iz tog razloga su neke stvari zanemarene, primjerice *defformable terrian* odnosno promjenjivost tla i raslinja s obzirom na uvjete u kojima se nalaze tijekom igre. Ne morate se bojati, na grafici se nije štedjelo te se može reći da je korak ispred one u Tiberian Sunu.

KONKRETNO

Saveznici su sukob dočekali nespremni jer su manje ulagali u naoružanje i visoku tehnologiju. Unatoč tome, poradili su na svojoj *chronotehnologiji* koja im daje mogućnost prebacivanja jedinica s jednog dijela karte na drugi te na dometu svojeg teškog naoružanja.

Oružje je uglavnom preuzeto iz prve inačice, s nekim malim modifikacijama i dodacima. Jedna od najboljih jedinica je u svakom slučaju nova All-terrian Tanja koja, osim što se kreće, može eksplozivom dignuti u zrak građevine, zna plivati i minirati brodove. Saveznici sada posjeduju i nosač zrakoplova s kojeg vaše čelične ptice mogu vertikalno uzletjeti, izvršiti napad te brzo uzeti gorivo i streljivo. Jedna od najčudnijih jedinica u cijeloj igri su svakako Delfini za koje se još ne zna kako će biti kontrolirani. Od građevina, vrijedno bi bilo spomenuti njihov *Weather-control machine* koji stvara crne oblake iznad sovjetske baze te jaku oluju koja može napraviti popriličan nered. Odlučite li se za saveznike, vaša će misija biti oslobođenje

Studios svoja obećanja, ovo bi mogao biti novi neprikosnoveni vladar RTS žanra







domovine, točnije SAD-a od najezde crvenih. Sovjeti su, s druge strane, dugo planirali napad i pod vodstvom Romanova usavršavali tehnologiju s naglaskom na tzv. *mind-controli*. Ona im omogućava kontrolu kako ljudstva, tako i protivničkog teškog naoružanja. Tako su, primjerice, Amerikanci namjeravali poslati nuklearne rakete na Rusiju, no kad im je izdana zapovijed za ispaljivanje, one jednostavno nisu ispaljene. Nitko nije znao što se dogodilo ni zašto su rakete ostale u svojim silosima. Ako ste igrali originalni Red Alert, sjetit ćete se razornih *tesla coilsa* koji su strujnim udarom spržili sve što bi im došlo u domet. Sovjeti su poradili na toj tehnologiji i stvorili *tesla troopers,* vojnike koji na desnoj ruci nose mali generator pomoću kojeg mogu stvoriti stari *tesla coil* u malom. Udruženo, više takvih vojnika stvara *tesla tower* velike razorne moći. *Tesla tenk* razvijen je pomoću iste tehnologije. *Crazy Ivan* više je stroj nego čovjek koji, mašući noževima, lako smakne neprijatelja na velikoj udaljenosti. Ivan je i majstor s eksplozivima. *Clonning facility* građevina je slična barakama za koju se, kao i za Delfine kod saveznika, još ne zna kako će funkcionirati. *Psyhic senzor* ukazuje Sovjetima koja je njihova građevina na meti saveznika. Moje omiljeno oružje u originalnom Red Alertu bila je nuklearka ponajprije zbog njene goleme razorne moći, a ona je u ovom nastavku još i veća. Tako sada neće postojati objekt koji će ostati čitav u blizini eksplozije, dok će bilo koji vojnik koji se približi tom mjestu umrijeti od radioaktivnog zračenja. Kao Sovjetu, cilj će vam biti ugušiti otpor u SAD-u osvetivši se tako za poraz u prošlom ratu.

U Westwoodu tvrde da će do poboljšanja doći i u nezaobilaznom *multiplayer* modu. Bez obzira što je igra u izradi već godinu dana, službeno je najavljena tek ovaj mjesec, što je u svakom slučaju bolje od, primjerice, slučaja Diablo, no to ne mora značiti ništa u pogledu izlaska same igre. Ne preostaje nam ništa drugo nego čekati. Vjerujem da je Red Alert 2 vrijedan toga.

UKRATKO O Westwood Studios



Westwood Studios jedna je od najpoznatijih tvrtki u svijetu računalne zabave, posebice u RTS žanru. O njima je teško reći nešto što se već ne zna. Vrijedno je napomenuti da su zaslužni za hitove kao što su nedavno izašli Nox te legendarni Command & Conquer serijal. O njima dovoljno govore njihovi proizvodi koji su i više nego dobri.

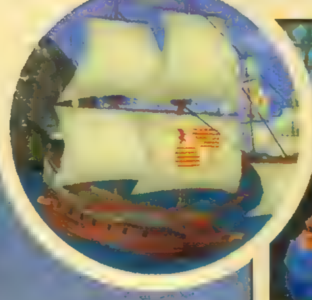


Red Alert 2 je igra koju jednostavno morate imati jer:

- **ste RTS manijak, a ovo je najbolje što taj žanr može ponuditi**
- **ste u prvom nastavku bili Sovjet i sada želite osvetu**
- **jedva čekate da iskušate široki spektar novih oružja**

SEA DOGS

Uvijek ima onih u kojima negdje duboko čuči požuda za osvajanem svijeta









PROIZVOĐAČ	Akella
IZDAVAČ	Bethesda Softworks
ŽANR	Akcija/RPG
IZLAZI	Rujan 2000.

MORSKI PSI ?

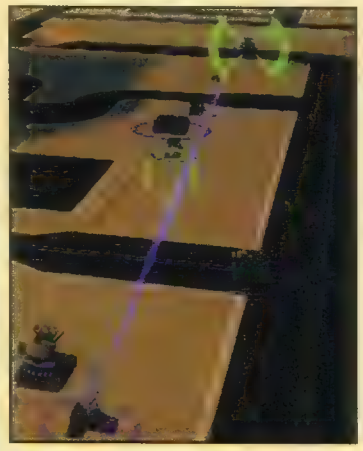
Zanimljivo je kako se radnja većine igara događa ili u dalekoj budućnosti ili u dalekoj prošlosti. Niti Sea Dogs nije iznimka. Morat ćete se prilagoditi na uvjete života u daaalekoj 1625. godini, kad su Europom vladale velike kolonijalne sile, Engleska, Francuska i Španjolska. Vi ste, naravno, mornar na brodu jedne od tih velesila. U to vrijeme gusari šire strah i trepet morskim prostranstvima u potrazi za zlatom. Vaš je zadatak osvojiti neki arhipelag, boriti se sa zločestim gusarima, pronaći blago, poboljšavati svoj brod...

DIGNITE JEDRA !

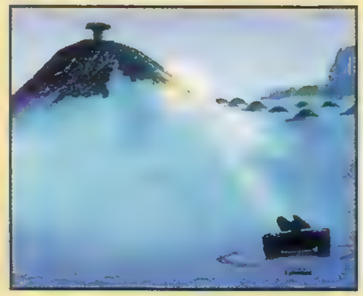
Dobro je što u Sea Dogsu ne postoji neki strogo zacrtani plan kojeg se morate držati jer je to jedini put do rješenja igre. Ovdje sami možete odabrati način na koji ćete ostvariti svoj cilj, a to je osvajanje svih otoka u jednom arhipelagu. Naravno, uza sve to, pojavljuju se i sporedni *questovi* u kojima možete postati daleko mudriji (čitaj: bogatiji) nego što trenutačno jeste. Sea Dogs je kombinacija akcije i RPG-a. Većinu igre igrate iz prvog lica, ali postoje i trenuci u kojima ćete koristiti pogled iz trećeg lica, primjerice prilikom plovidbe svojim brodom. Ako se usred bitke ukrcate na protivnički brod ili se nađete u njihovom gradu, borba će također biti iz trećeg lica. Očekuje vas osvajanje neprijateljskih utvrda, brodova, gradova, uzimanje talaca, stvaranje savezništva, koordinacija napada... i sve ostale akcije pravog mornara... Radnja se ne odvija samo na moru, nego i na kopnu, gdje se većinom natežete oko vlasništva kolonija, otoka i sličnog. Svaka od gorespomenute tri europske sile ima svoje prednosti i mane; neke imaju više kolonija, neke bolje brodove i posadu, neke imaju posebne vladine bonuse i tako dalje. U igri postoji 20 otoka, neki su podijeljeni među velesilama, a drugi su skriveni i čekaju da pronađete njih i njihovo skriveno blago. Iznimno je bitna i komunikacija s ostalim likovima u igri jer se vaš uspjeh ne mjeri samo materijalnim *goodiesima* nego i znanjem koje možete steći razgovarajući s njima. Tako ćete nailaziti na guvernere, mornare, prosjake, prostitutke (!?)... Jedna star na koju morate uvijek paziti je da neprestano poboljšavate i opremate svoj brod, a budući da postoji čak 12 tipova brodova u 200-tinjak različitih veličina, taj vam dio posla sigurno neće biti dosadan. U Sea Dogsu na vaše će kretanje utjecati i vrijeme pa tako ponekad možete uletjeti u oluju koja će stvoriti goleme valove na moru ili pak u nevjerojatnu bonacu koja će usporiti vaše kretanje. Osim što se možete boriti na strani Engleske, Francuske ili Španjolske, možete osnovati i svoju vlastitu gusarsku bandu i igrati negativca.
Uglavnom, igra se može podijeliti u tri koncepcijski različita načina igranja: prvi se vrti oko čuvanja vlastite utvrde i pokušaja osvajanja protivničke. Dakako, pobjednik je onaj koji je uspije duže sačuvati. Otočna bitka ima svoj smisao u napadanju protivničkog otoka, gdje je za pobjedu nužno pokoriti ili poubijati stanovnike i vlasnike tog otoka. Posljednja vrsta bitke temelji se na sukobu dvaju otoka. I jednom i drugom cilj je sačuvati sebe i svoj grad, te pokušati uništiti sve neprijateljske brodove u blizini. Postoje i planovi za ubacivanje *Capture the flag moda*, a to svi znamo što je.

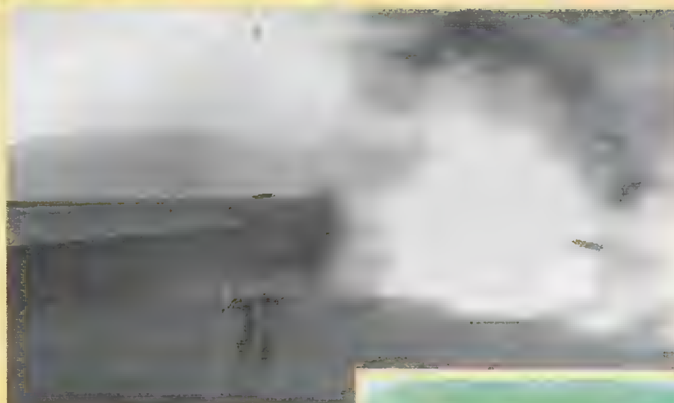
U doba genetičkog inženjeringa križanje (ne)srodnih vrsta postalo je in i u svijetu igara

DOGS OF WAR











PROIZVOĐAČ	Silicon Dreams
IZDAVAČ	Take 2 Interactive
ŽANR	RTS/FPS
IZLAZI	Uskoro

SMUĆKAJ ME NJEŽNO

Događa se da ljudima dosadi jedan žanr igara. Sigurno ste i vi sami pokoji put osjetili averziju prema nekoj igri ili cijeloj žanrovskoj populaciji nakon nekoliko dana više-satnog igranja. E pa ponekad se to dogodi i programerima te odluče napraviti igru u kojoj će iskombinirati žanrove za koje bi se možda reklo da nemaju apsolutno nikakve veze jedan s drugim. Možda je tako, a možda i nije, to ne možemo znati prije nego igru ocijeni publika. No poanta pravljenja takvih žanrovskih *bućkuriša* nije u testiranju naših živaca nego u stvaranju raznolikosti među igrama, a uz dovoljnu spretnost programera, takvi eksperimenti mogu unijeti veliko osvježenje među već postojeće žanrove.

Proizvođači Dogs Of Wara hvale se da je to prva prava 3D Action Tactics igra izdana za PC (ostale su valjda bile krive, ne znam..), u časopisu Edge za nju kažu da je besprijekorno napravljena i prekrasno vizualizirana. Ajde, to ćemo još vidjeti... Inače, to s kombiniranjem žanrova izgleda ovako: u osnovi je to zapravo RTS, i to cijeli 3D okoliša, s gomilom jedinica i sve je to divno i krasno i lijepo se vrti, kažu da su se potrudili oko *enginea*, a fora je u tome da se u bilo kojem trenutku možete prebaciti u *first person view* i sudjelovati u borbi prsa o prsa, što igri daje nekakav FPS karakter. Evo, tu se krije tajna kombinacija krušaka i jabuka... S grafičke strane, igra bi nas trebala počastiti prilično efektnim eksplozijama, a ako se još prisjetimo da je sve napravljeno u 3D-u, ne možemo se žaliti. Kažu da po nivou može biti i do 200 fino detaljiranih jedinica, da su *motion-captureom* skinuti svi pokreti... Općenito, jamče nam sočne prizore epskih borbi u golemim i predivnim krajolicima. Ah, umalo zaboravih priču! Možda zato što baš i nije neko remek-djelo svjetske beletristike, ali - ionako ne igramo RTS-ove radi priče. No, uglavnom, u dalekoj budućnosti (jeste li uopće sumnjali?), negdje 2160. , ljudima je uzmanjkalo resursa na Zemlji pa su se otisnuli u svemirska istraživanja i našli neki planet s golemim količinama nečega što bi im moglo odlično poslužiti u vojne i ostale svrhe. Dakako, tu su se odmah isprijećili alieni, koji će, logično, braniti i čuvati svoju rodnu grudu, a naprasitim i pohlepnim Zemljanima doći će u pomoć još jedna runda pohlepnih Zemljana s...ummm... Zemlje... I tako se možete boriti na čelu bilo koje od tih triju skupina, blah, blah, truć, truć.

ZANIMLJIVOSTI ZA KRAJ

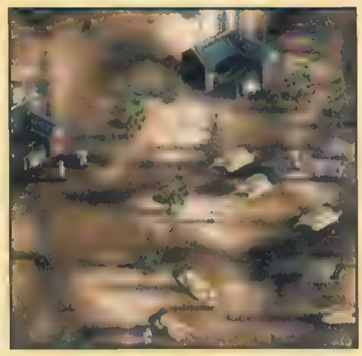
Ima nekoliko *highlighteova*. Radni naziv ove igre bio je WarMonkeys, sada se igra, kao što možete uočiti, zove Dogs Of War. Doduše, u samoj igri nema majmuna, a još manje pasa. Ko je sad tu lud, ja ne znam, ali objašnjenje je da se pješadija gega poput majmuna (?!), samo nema objašnjenja zašto je onda mijenjano ime u pse. No, *voteva*. Još jedna zanimljivost: jeste li gledali onu ludu seriju Red Dwarf? Sjećate se Listera? Craig Charles njegovo je pravo ime i on je odradio neke sinkronizacije na ovoj igri, tako da možete računati i s malo smijeha barem što se animacija tiče. E da, *mjuzu* su radili Fat Boy Slim, no nažalost, nisam je još uspjela nigdje čuti.

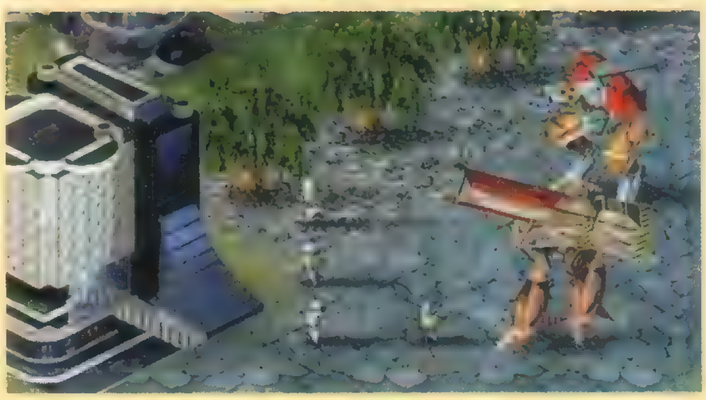
EMPIRE EARTH

Čekaju vas istraživanja novih i zanimljivih tehnologija kroz ljudsku povijest, borbeni brodovi i zrakoplovi te sve ostalo što će vam biti potrebno da zagospodarite planetom Zemljom!









PROIZVOĐAČ	Studios
IZDAVAČ	Sierra Studios
ŽANR	RTS
IZLAZI	Listopad 2000.

HERE WE GO AGAIN

Svi ljubitelji RTS-ova, a pogotovo onih iz Age Of Empires serijala doći će na svoje jer se Stainless Steel Studios uistinu potrudio - trenutačno rade potpuno novi 16-bitni grafički engine posebno za igru Empire Earth koji će vam, barem kako oni kažu, pružiti neke novite u tom igraćem žanru, a od nas se očekuje da se još malo strpimo i skupimo novce za igru.

EMPIRE THIS!

Kao što je to već i očito, krajnji će vam cilj biti zagospodariti cijelom Zemljom, što vam neće biti nimalo lak posao. Kroz igru ćete proživjeti cijelu povijest, od 500 000. godine prije Krista pa sve do 2 500. godine poslije Krista. Cijelo to vrijeme morat ćete se usredotočiti na vojsku kojom ćete pokoravati sve oko sebe, ali ćete se moći koristiti i sredstvima diplomacije i politike (ako spadate među one miroljubljivije tipove) i, dakako, na trgovinu resursima. Tehnologija koju ćete moći istraživati poprilično je opširna (kažu da će biti čak 150 tehnoloških napredaka u desetak različitih tehnoloških grana); dakle, bit će je i više nego dovoljno pa se nećete moći požaliti na taj segment igre. Kažu da će biti znatno veći broj velikih svjetova (uvijek različitih tako da vam nikad ne dosade), i već se sada hvale da će biti fotorealistične grafike (jedva čekam da vidim)! Što se same vojske tiče, na raspolaganju će vam biti nove, dosad neviđene jedinice u bilo kojoj RTS igri, kao i muški i ženski heroji (sve smo ravnopravniji). Kažu da će uistinu biti znatno poboljšana umjetna inteligencija (to većina njih kaže). Bit će tu oko 150 tipova jedinica koje ćete moći čak i do 10 puta nadograđivati, a među njima će se naći tornjevi za opsade gradova, inteligentni mehanički roboti, nevidljivi bombarderi, nuklearne podmornice,...!

Kad smo kod samog načina igranja, tvrde da će *single player* mod biti dotjeran do samih detalja (bit će tu mnogo scenarija i sređenih kampanja), dok za *multiplayer* kažu da će nam biti na raspolaganju čak od 2 do 8 različitih modova, uključujući svima nama drag *Death Match*.

U stvaranju svojeg Imperija moći ćete kontrolirati već prije napravljene civilizacije ili one koje sami napravite. Tada ćete biti sposobni graditi impresivne građevine, a samim time i gradove, a na vama ostaje kako ćete organizirati obranu u svom gradu (moći ćete podizati moral obrani i stanovništvu,...). Bit će upravo genijalno to što ćete se kretati kroz svima nama više-manje poznata razdoblja povijesti (paleolitik, antika, srednji vijek,...) te, navodno, zapovijedati svim velikim vladarima i osvajačima u povijesti (Aleksandar Veliki, Napoleon,...)! Iza svega ovog stoji jedan čovjek - Rick Goodman, tvorac Age Of Empires serijala. Mislim da se svi možemo pouzdati u njega i vještine njegovog tima jer će, po svemu sudeći, ovo biti pravi hit (kao i AoE u svoje vrijeme). Preostaje nam samo čekati i vidjet ćemo kakav će krajnji rezultat biti.

Kristina Jeren

32 BITA

Hrvati u true coloru

Svi ste sigurno igrali Sraz, igru u kojoj ste neprijatelja morali pobijediti znanjem, a ne oružjem. Na ovim stranicama saznajte nešto više o autorima te legendarne igre, o njihovim novim projektima, o njihovim željama i planovima

32 bita je jedan od rijetkih hrvatskih timova koji se bave stvaranjem računalnih igara i softvera. Kako i kada ste počeli?

Veliki dio naših sadašnjih i ondašnjih članova sudjelovao je početkom devedesetih na Amiga demosceni, neki od nas bili su i u Bugovoj Amiga redakciji, a onda smo 1992. odlučili pokrenuti neki konkretni samostalni projekt. Dogovori su trajali gotovo cijelu godinu, bilo nam je važno pokriti i PC scenu jer je Amiga tada već polako počela propadati. Sve je počelo sa **Srazom** koji je zamislio Viktor Bublić (radio je i grafiku za igru) i uz pomoć Domagoja Malovića sastavio kostur igre, a kod konačne definicije igre sam se pridružio i ja (Veljko Kukulj, op.a.), pa smo nas trojica autori Sraza. Razvijali smo ga gotovo cijelu 1993., a za Božić te godine izašle su obje verzije. Bili smo vrlo sretni kad je sve napokon bilo gotovo, s obzirom na to da smo prvi put radili takav posao. Znali smo da među ljudima postoji interes za takav proizvod i nadali smo se da će se to i pokazati.

Osim zanimljive teme, igra se nudila i pristupačnom cijenom...

Da, cijena je bila 100 kuna, ali još nije postojalo informatičko tržište gdje bi se takav proizvod mogao prodavati. Sraz nije imao nikakvu zaštitu od kopiranja, što su iskoristili pirati, a po tadašnjem zakonu praktički nismo imali nikakvu zaštitu. Unatoč tome, značajan broj ljudi kupio je igru, što nas je uvjerilo da smo na pravom putu. Bili smo uporni, borili se s vjetrenjačama više od godinu dana, ali jednostavno je trebalo pričekati da neke stvari dođu na svoje mjesto.

Znači, uspjeh Sraza potaknuo vas je da napravite Sraz 2?

Definitivno, vidjeli smo da postoji interes među publikom. Ne vole svi korisnici računala pucačine i krv, neki se žele zabaviti na drugačiji način. Budući da su se promijenili zakoni koji su regulirali autorska prava, a paralelno su se počele pojavljivati i konture pravog informatičkog tržišta, ponovno smo se prihvatili rada na igrama. **Sraz 2** izašao je u prosincu 1998., ponovno sa pristupačnom cijenom pa su ga ljudi opet vrlo dobro prihvatili.

Vaš je sljedeći zapaženi projekt serija edukativnog softvera za djecu mlađeg uzrasta, Sunčica. Kako je nastala ta ideja?

Promotrili smo što nedostaje i zaključili da su djeca predškolske i rane školske dobi zapostavljena što se tiče računalnih sadržaja. Postoji mnogo takvih projekata na engleskom jeziku, ali oni su za našu djecu neupotrebljivi. Smatrali smo da je potrebno stvoriti obrazovni naslov na hrvatskom. Tako je nastala Sunčica, lik pomoću kojeg smo djeci željeli olakšati učenje slova, brojeva, računanja, gledanja na sat i kalendar. Tu su uključene i bojanke, biljke i životinje, dakle jedan šareni softver koji bi djetetu omogućio da kroz zabavu uči. Jedini je problem bio kada smo izračunali cijenu koju bi morala imati takva igra - došli smo do iznosa od 350 kuna, što smo smatrali da je previše. Zato smo je podijelili na tri tematske cjeline. Prvo je izašla **Sunčica među slovima** u listopadu 1999. i postigla odlične rezultate u prodaji. Početkom ove godine izašla je **Sunčica među brojevima**, a posljednji dio, **Sunčica u prirodi**, trebao bi izaći sredinom 6. mjeseca ove godine. Tako smo dobili i na vremenu da Sunčice tehnički još dotjeramo.

Ali još niste odustali od kvizova?

Nismo, upravo je završena igra **Asocijacija**, prema originalnom konceptu Kviskotekine igre asocijacija. Taj je projekt namijenjen malo starijoj publici jer je riječ o pitanjima za koje je potrebno znanje, baš kao i u kvizu. Iznimno nam je drago što smo na tom projektu surađivali s veteranima hrvatskog kviza; Lazo Goluža sastavio je asocijacije, a Oliver Mlakar ih je sve izgovorio. Također pripremamo i kompletnu igru **Kviskoteka** koja bi trebala izaći do Božića, a na njoj također radi Lazo Goluža. Kviskoteku smatramo vrhunskim hrvatskim kvizom i želimo je u istom takvom svjetlu prikazati i u PC obliku.

Vidim da volite raditi za djecu...

Smatramo da su djeca najzahtjevnija publika, ali su njima takvi projekti i najpotrebniji. Treba iskoristiti pogodnosti koje pružaju računala kad je riječ o obrazovanju, jer učenje uz računala može biti i zabavnije i uspješnije od "klasičnog", a ako ste uspjeli zainteresirati dijete da samo istražuje neku temu i uz to nešto nauči, postigli ste veliki uspjeh. Treba razbiti predrasude da je računalo zlo koje kvari djecu i početi ga koristiti za njihovo dobro.

32 bita pomalo zaigrani? Pa upravo zbog toga izvrsno rade svoj posao.

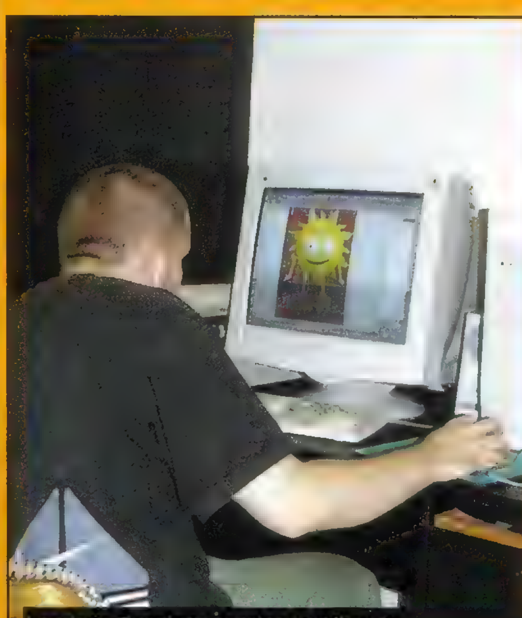
32 BITA



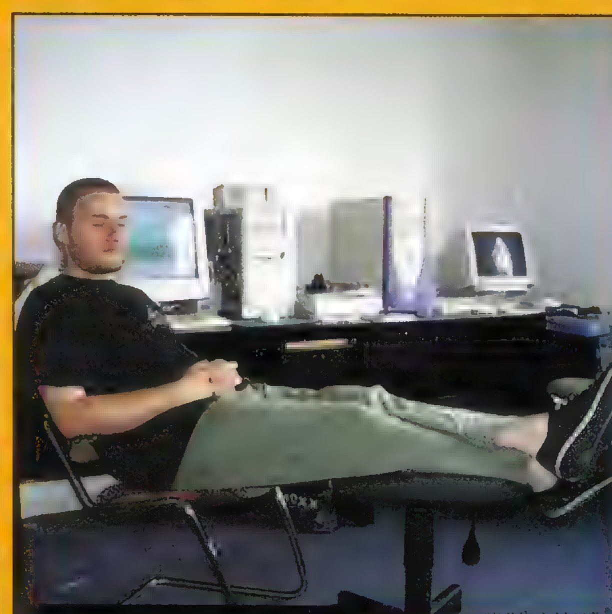
Zvonimir, Jovica i Veljko K. u trenutcima odmora







I onda je Zvonimir nacrtao Sunčicu :)

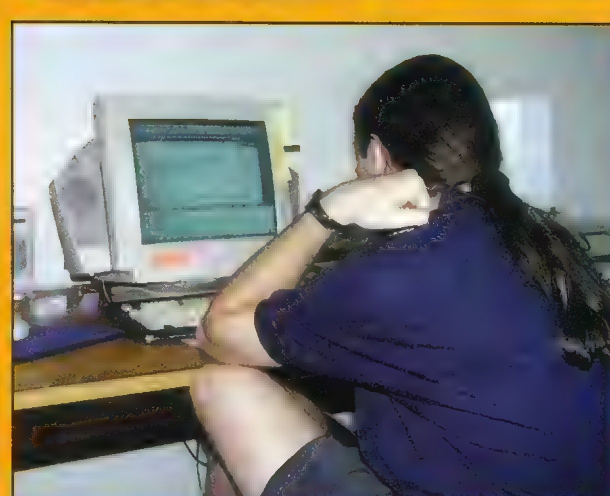


Jovica bi spavao ali mu nedaju

Zvonimir i Veljko P. u pauzi rada na Sunčici



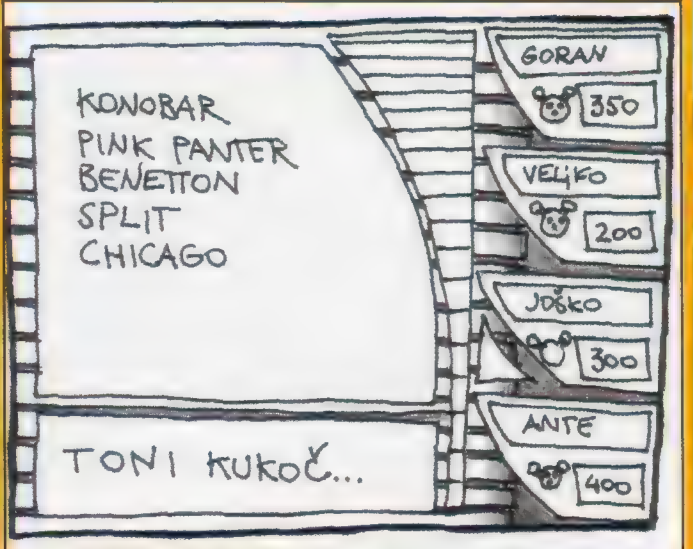




Nužno je napraviti odgovarajući sadržaj i onda će se promijeniti i odnos prema informacijskim tehnologijama općenito. Surađujemo s ljudima koji imaju u tom području veliko iskustvo i smatramo da se tu još može učiniti vrlo mnogo, tako da ćemo svakako nastaviti s razvojem obrazovnog softvera.

Imate li negdje skrivenu želju napraviti i nešto isključivo zabavnog karaktera?

Nimalo skrivenu. Kada bi nas netko pitao što želimo raditi u životu, odgovor bi glasio: igre. Ne maštamo o basnoslovnim zaradama i vilama na moru, želimo normalno živjeti od posla koji najviše volimo. Postoje gomile ideja za igre koje bismo željeli i mogli napraviti, no smatramo da će tek za godinu dana u Hrvatskoj postojati uvjeti za objavljivanje. U planu nam je jedan projekt, napravljen je sinopsis i posloženi su svi produkcijski elementi, nadam se da ćemo uskoro imati i nešto grafike koja nije crtana flomasterom. U svakom slučaju, do jeseni 2001. imat ćemo ono što želimo i vjerujemo da će se to dopasti i onim "pravim igračima". Igra će objedinja-





Ovako će izgledati igra Asocijacije, Sunčica koju već svi poznajete i nekoliko skica iz kojih je i sve krenulo



…nekoliko žanrova koje mi …mo igrati, tako da je ne …žemo uklopiti u neki, ali …ujemo da je upravo to …na od zanimljivijih značajki … igre.

…dim, ambiciozno ste …nuli, to mi se sviđa.

…atramo da je hrvatsko …šte moguće probuditi u …oliko godina, samo treba …ti. Vrlo dobro znamo kako …renuti od nule, a napraviti …ršen softver je samo trećina …ešnog naslova. Otvoreni …o za sve koji imaju neku …oju ideju, projekt ili gotov …tver, jer za razvoj treba oko …inu dana, dok je postpro…kcija i samo objavljivanje nešto što je tehnički uglavnom isti postupak za svaki naslov, tako da imamo interes objavljivati i naslove samostalnih timova, naravno - ako im je softver dovoljno kvalitetan. U svakom slučaju, ako ništa drugo, mislim da možemo dati i koji koristan savjet. Svaki novi objavljeni naslov, ma tko ga objavio, može samo koristiti svima nama.










Sva su djeca inovatori.

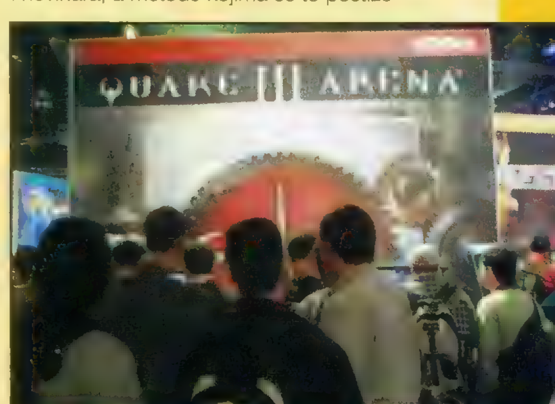
Welcome to the jungle...

Interaktivna zabava. Zgodne žene. Mnoštvo ljudi. Mnoštvo igara. Imat ćete što raditi u sljedećih godinu dana



E3 su posjetile i mnoge slavne osobe...

Vuuušššš! Tako je brzo proletjelo godinu dana od prošlogodišnjeg E3 sajma. Ah, kako vrijeme leti, reći ćete se s nostalgijom u glasu. No ovo nije ni vrijeme ni mjesto za žalopojke o prošlim vremenima, ovo je vrijeme i mjesto za E3 2000. i za pogled u (svijetlu?) budućnost, barem što se tiče svijeta elektroničke zabave. Budimo realni, to je zapravo pogled i u vašu i u moju budućnost jer tu saznajemo kako ćemo provoditi mnoge sate u sljedećih godinu dana. Za ovakva proročanstva ne moramo pogledati vaš lijevi dlan, niti zabijati nos u šalicu gdje je do prije pola sata bila kava, niti tumačiti zapetljane Nostradamusove mudrolije, tu je E3 2000., *the Prorok* koji predviđa budućnost 100 posto točno. Upoznajmo ga malo bolje... E3 ili punim imenom Electronic Entertainment Expo je interaktivni sajam elektroničke zabave na kojem se jednom godišnje okupljaju svi koji imaju bilo kakve veze s industrijom računalnih i videoigara. Svrha cijele ceremonije je ponajprije najavljivanje i prezentiranje novih naslova koji će izaći u sljedećih godinu dana pa čak i kasnije. Svaki proizvođač i izdavač koji imalo drži do sebe dolazi na E3 nakon višemjesečnih iscrpljujućih priprema. Za njih je E3 prilika koja se ne smije propustiti... jednostavno *be there or be square*. Na E3 dolaze baš svi. Nakon izleta u Atlantu, E3 se ove godine vratio u svoj rodni grad, Los Angeles. Taj je sunčani kalifornijski grad tri dana, od 11. do 13. svibnja, bio središte svijeta. barem što se zabave tiče. Neslužbeno zagrijavanje počelo je još 10. svibnja, kad su tvrtke uglavnom održavale press konferencije i tulume da bi odobrovoljile suradnike i novinare. Iako su glavna tema sajma novi igraći naslovi za nadolazećih godinu dana, to nikako nije kraj novitetima koje se ondje mogu vidjeti. Prezentira se i novi edukacijski i zabavni softver, u posljednje vrijeme raste i zastupljenost novog, vrućeg hardvera - ponajprije mislim na najnovije i najluđe grafičke kartice koje svojim performansama pokušavaju pobacati ljude u nesvijest. Saznati možete i mnogo toga vezanog uz Internet, nove proizvode, usluge i sadržaje te općenito sve što možete zamisliti a spada u kategoriju multimedije. Ove se godine veliki naglasak stavljao na konzole sljedeće generacije, tako da je prašina dizana po novinama u proteklih nekoliko mjeseci doživjela i svoje razbacivanje po sajmu, uz najave naslova i klasični *show-off* s ludim performansama i otkrivanjima velikih tajni na koje se čekalo mjesecima. Više od 450 sudionika sajma iz svih se snaga trudilo privući pozornost i u samo tri dana pokušati si osigurati svjetsku slavu nekim od svojih revolucionarnih proizvoda. I tako nastaje jedan golemi cirkus u kojem se svaki izlagač doslovce polomi da bi postigao i minimum pozornosti posjetitelja, ulagača i novinara, a metode kojima se to postiže



Gužva ispred najkomercijalnijih štandova...

Booth Babes





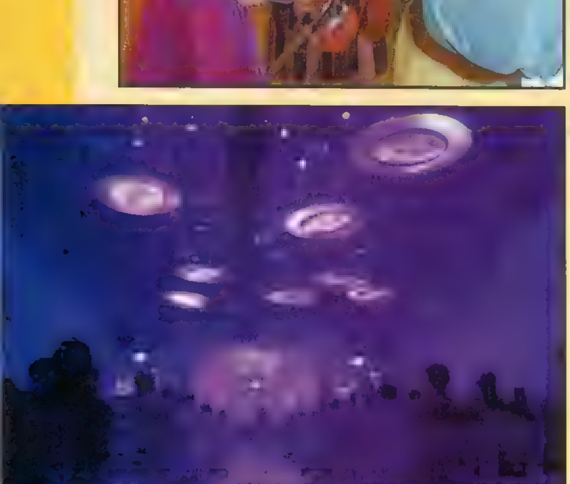






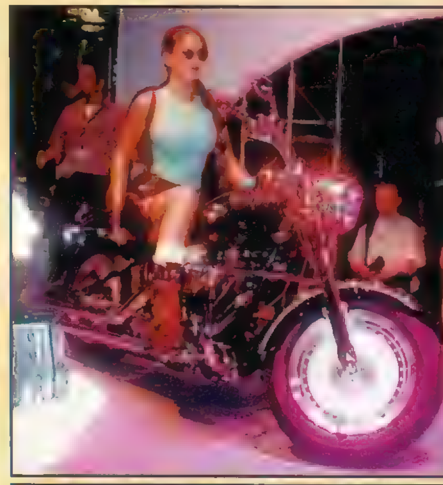
uključuju i basnoslovne cifre svih svjetskih važnijih valuta... Pozivaju se medijske zvijezde, glumci, pjevači kako bi svojom pojavom napravili još veću pompu i izlaganje jedne tvrtke učinili ekskluzivnom atrakcijom, angažira





Prezentacija Playstationa 2

se nevjerojatni broj nevjerojatno oskudno odjevenih hostesa koje će definitivno privući pozornost na proizvode tvrtke koja ih je uposlila za sasvim pristojne honorarčiće. A novinari će brže-bolje pratiti sve događaje i još brže i još bolje objavljivati nove, vruće i ekskluzivne vijesti. U ta se tri dana događa eksplozija informacija koju je gotovo nemoguće percipirati, E3 će zaraziti sve ljude bolešću koju možemo nazvati *overload* osjetila. Simptomi su izbezumljeni pogled koji svjedoči o bezuspješnom traganju za dodatnom memorijom u malom ljudskom mozgu, neprestano žaljenje što ne možemo koristiti više od 5 posto njegovih mogućnosti i više nego neprivlačno slinjenje po izložbenim prostorima na tisućama kvadratnih metara. Posljedice mogu biti trajno opsesivno stanje uma nekim od proizvoda prezentiranih na sajmu koje se može izliječiti jedino kupnjom dotičnog, ali problem je što treba čekati da se proizvod pojavi u trgovinama. Takva apstinencijska kriza može se ublažiti samo čitanjem gomila vijesti razasutih po Internetu i pregledavanjem gomile sličica nad kojima nam zastaje dah.
Just for the record, neke brojke (ovo ne možemo nazvati drugačije nego poplavom novog interaktivnog softvera): na ovogodišnjem E3 sajmu predstavljeno je više od 2 400 novih naslova u 14 različitih žanrova (sad podijelite to s tri i dobit ćete prosjek od oko 800 naslova po danu, radno vrijeme sajma je nekih 8 sati, dakle oko 100 naslova po satu... statistički gledano, svakih 0,6 minuta netko objavi jedan novi naslov pa sad vi pokušajte sve to pratiti i ostati normalni). Pod nazivom *First Look 200* na sajmu je bilo prikazano više od 1200 proizvoda sa zajedničkom temom *Beyond Imagination*. Sve se odvijalo na više od 60 000







Ideeemoooo!!!

kvadratnih metara u Los Angeles Convention Centeru dajući profesionalcima iz branše prvi uvid u najnovije naslove računalnog i video zabavnog softvera.

Nekoliko zanimljivosti

Osim pompoznih najavljivanja novih naslova, na sajmu se moglo saznati i brdo stvari posredno vezanih uz glavnu tematiku. Tako je Interactive Digital Software Association (IDSA) objavila svoje peto po redu godišnje istraživanje u kojem detaljno profilira igraću publiku. Glavni je zaključak ovogodišnjeg istraživanja bio da sve više ljudi igra igre zajedno s prijateljima ili sa članovima obitelji, što je razbilo predrasude o tome da igre otuđuju pojedinca od društva i pokazalo upravo suprotne efekte: ljudi se tako upoznaju i druže. Po ovom istraživanju, 60 posto Amerikanaca (naravno da je istraživanje rađeno u Americi) svoje slobodno vrijeme provodi igrajući računalne i videoigre, što će reći da se tim poslom ne bave više samo djeca i mladi nego i njihovi roditelji, bake i djedovi...Veliki dio ispitanika je kao glavni razlog zbog kojeg igraju igre naveo upravo druženje s drugim igračima, ali najveći posto-



Neki su se stvarno potrudili što se tiče kostima...



Nominacije

Uz show novih naslova, onima koji su to na neki način zaslužili bit će dodijeljene nagrade. Naravno, najintrigantnije su one za najbolju igru sajma, platforme ili određenog žanra. Nažalost, za vrijeme pisanja ovog reporta pobjednici još nisu bili proglašeni pa vam donosimo nominacije.

Nominacije za najbolji PC naslov
- Black & White
- Warcraft 3
- Halo
- Heavy Metal F.A.K.K.2
- Anarchy Online
- Command & Conquer: Renegade
- Battle Realms
- MechWarrior 4
- Vampire: The Masquerade — Redemption
- Ultima Online 2

Nominacije za najbolji PC akcijski naslov
- Halo
- Command & Conquer: Renegade
- Rune
- X-COM: Alliance
- Tribes 2
- Return to Castle Wolfenstein
- Crimson Skies

Nominacije za najbolju PC avanturu
- Escape From the Monkey Island
- Stupid Invaders

Nominacije za najbolji PC RPG
- Black and White
- Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
- Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
- Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura - Part 1
- Summoner
- Wizards and Warriors

Nominacije za najbolju PC utrku
- Midtown Madness 2
- Grand Prix 3
- NASCAR Racing 4

Nominacije za najbolji PSX naslov
- Dino Crisis 2
- Medal of Honor Underground
- Driver 2
- Vagrant Story

Nominacije za najbolji Dreamcast naslov
- Samba De Amigo
- Jet Grind Radio
- Ecco the Dolphin: Defender of the Future
- Shenmue
- F355 Challenge
- [illegible] Cross
- Final Fantasy IX
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Madden NFL 2001

Nominacije za najbolji N64 naslov
- Eternal Darkness
- Banjo-Tooie
- Dinosaur Planet
- Conker's Bad Fur Day
- Star Wars: Episode 1: The Battle for Naboo
- Indiana Jones and Infernal Machine

Nominacije za najbolji hand-held naslov
- Pokemon Gold/Silver
- Tomb Raider
- Perfect Dark
- Kirby's Tilt'n'Tumble
- Legend of Zelda

tak ispitanika rekao je da su im igre najbolje sredstvo za oslobađanje od stresa. Čini se da ovdje pada u vodu i ona teorija da igre u ljudima pobuđuju zaboravljene krvoločne instinkte i tjeraju ih da uljeću u škole naoružani do zuba... Ako je itko (normalan) ikad tu teoriju uzimao ozbiljno. U odnosu na druge zabavne aktivnosti, računalne i videoigre daleko su ispred gledanja TV programa (35 posto Amera je za igre, 18 posto za TV), a tek onda dolazi surfanje Internetom, čitanje knjiga, odlazak u kino i posuđivanje filmova u videoteci. Ima tu još gomila brojeva, ali neću vas više daviti. Zanimljiva je stvar predstavljena na štandu Humanity-Oriented Technology Corporation, koji se bave tehnologijom prepoznavanja govora i njene implementacije u komercijalne proizvode. Njihov najintrigantniji proizvod predstavljen na sajmu je svakako VoiceAct pomoću kojeg upravljate PC aplikacijama glasom umjesto tipkovnicom. Naravno, tu su uključene i igre, tako samo jednim glasnim "Fire!" navodite svoj simulirani zrakoplov da uništi neprijatelja. *Sweet,* zar ne?

Sveukupnom narodu obratio se i Bob Pittman, predsjednik America Onlinea, stavljajući dakako naglasak na *online* igranje i općenito Internet zajednicu koja je evoluirala do nečega što možemo nazvati i stilom života. Većina vremena provedena *online* odlazi upravo na igranje, a plaćanje za različite registracije i podrške navodi nas do zaključka da bi u budućnosti trebali postojati "novi načini za igranje igara, bilo gdje i bilo kada". Već danas *online* igranje je dio svakodnevne aktivnosti, a za budućnost Bob je spomenuo mogućnosti za napredak istog u smislu mobilnosti i veće pristupačnosti, a mi se samo nadamo da će i kod nas jednog dana *online* igranje postati svakodnevnica.

I sami posjetitelji sajma mogli su sudjelovati u različitim turnirima. Tako je Mplayer.com organizirao *Triple Threat Tournament* u sklopu kojeg su se posjetitelji klali u sočnim naslovima: *Quake 3: Arena*, *Alien vs. Predator Gold* i *Rogue Spear: Urban Operations*.

Čak ni ovako veliki i pomno organizirani događaj kao što je E3 nije prošao bez problema s Internet vezom. Naime, drugi dan sajma, u petak ujutro, svi su sudionici ostali prilično šokirani kad se cijeli ultrabrzi sustav jednostavno srušio, ostavivši sve tvrtke izolirane od vanjskog svijeta, barem što se tiče Interneta. Vidite, događa se i profesionalcima...

Damir Đurović / Patrik Pencinger

Dvorana velikih lica

I ovogodišnji E3, kao i svi prijašnji dosad, protekao je u znaku nekolicine divova izdavačke industrije digitalne zabave. Svijetom konzola i arkadnih automata i dalje su ostale vladati velike korporacije i prominentna već po nekoliko puta proslavljena imena čija su pojavljivanja tijekom sajma izazivala brojna odobravanja od strane nazočnih sudionika. Izdavački svijet PC igara je ove godine uistinu zasjao vrlo bliještavom svjetlošću zauzevši među nešto više od 2000 predstavljenih naslova vrlo velik udio kako po količini, tako i po kvaliteti i inovativnosti samih projekata. Ipak, i u svijetu digitalne zabave posebice posvećenom PC računalima postao je sve uočljiviji jedinstveni trend okrupljivanja manjih razvojnih timova pod zaštitničkim okriljem divovskih izdavačkih kuća. Nastavi li se i dalje tako, industrija bi mogla stići do određenog prijelomnog trenutka kad će njome vladati desetak velikih imena koja će svojim monopolom jednostavno priječiti bilo kakav mogući napredak malih pridošlica na tržištu. Uostalom, nešto slično smo imali priliku vidjeti unutar industrije računalnih procesora, gdje pored AMD i Intela rijetko tko opstaje. Nadajmo se ipak da do tih krajnjih granica industrija digitalne zabave ipak neće odsklizati.

Na idućih nekoliko stranica teksta pokušat ćemo vam u doista vrlo kratkim crtama predstaviti tek jedan dio značajnijih proizvodnih linija većih ili barem poznatijih i značajnijih izdavačkih kuća i razvojnih timova po našem izboru, dok ćete o ostalima imati priliku čuti u idućim brojevima Hackera. Dakako, ondje ćete već od idućeg broja moći pročitati i opsežne najave pojedinih tek na ovogodišnjem E3-u predstavljenih projekata.



Electronic Entertainmet Expo 2000 - kratak pregled predstavljenih naslova

Tko, što, koliko, zašto..

3DO/New World Computing

Kao najznačajniji naslov 3DO-a za razdoblje 2000./2001. predstavljen je **Legends of Might&Magic**, jedinstven po tome što otvara novi *brand name* u kultnom Might&Magic serijalu. Riječ je o RPG igri rađenoj u licenciranom Litch Tech engineu, čime bajkoviti svijet Might&Magica konačno dobiva vrlo privlačan vizualan izgled. Iako je to bio jedini 3DO-ov naslov predstavljen tijekom sajma, neprestano su kružile glasine o postojanju još dvaju projekata, navodnog devetog nastavka originalne Might&Magic sage te četvrtih po redu Heoresa, strateškog izdanka M&M serijala.


Legends of Might&Magic

Activision

Kao vodeći među velikima, Activision je ove godine rame uz rame s nekolicinom drugih divova industrije dominirao E3-om. Od dvadesetak naslova posvećenih raznolikim platformama, polovica je njih bila namijenjena PC računalima koja su ipak oduvijek bila Activisionova glavna preokupacija. Svi dobro znamo da Hasbro u suradnji s Firaxisom radi na trećem originalnom Civilizationu, u međuvremenu će Activisionov razvojni tim popuniti vremensku rupu svojevrsnim nastavkom **Civilizationa: Call to Power 2**. Sve ljubitelje strategija zanimat će i činjenica da je RTS **Dark Reign 2** konačno pred završetkom i da je svim posjetiteljima E3-a bila dostupna pokusna beta-inačica za testiranje. Kao najača Activisionova franšiza ove godine istaknuo se ni manje ni više nego Star Trek iz čije su domene predstavljena čak tri naslova, squad-based strategija **Star Trek: Away Team**, akcijski i na Quake 3 engineu utemeljeni **Star Trek Voyager: Elite Force** te friško najavljena simulacija smještena u Next Generation svijet **Star Trek: Bridge Commander**. Ipak, čini se da je kao i prošle godine Activisionov **Vampire The Masquerade: Redemption** podigao najveću medijsku prašinu, što nimalo ne začuđuje s obzirom da u finalnoj inačici taj horor RPG izgleda uistinu fantastično. Osim Vampiera, sve malo starije igrače razveselilo je i prvo predstavljanje modernog uprizorenja jedne od prvih FPS igara uopće, Wolfensteina, pod novim imenom **Return to Castle Wolfenstein**. No Redemption nije bio jedini Activisionov RPG predstavljen javnosti, tu se našao i **Wizards&Warriors** koji je tijekom prošle godine preuzet od svojeg originalnog tvorca Virgina da bi se eto u dorađenoj inačici našao pod sasvim novim okriljem. Kao


Dark Reign 2


Return to Castle Wolfenstein

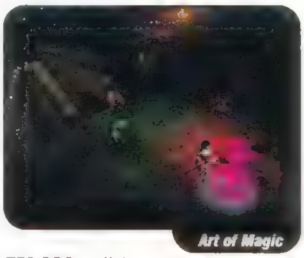
posljednju zanimljivost izdvojili bismo i **Quake 3: Team Arena**, prvi službeni mission pack za Quake 3 napravljen od strane samoga id Softwarea koji će, osim brojnih novih mapa, svakome FPS fanatiku ponuditi i nekolicinu novih modova igranja, novih oružja, power-upova i slično. Activision je u svakom slučaju ovogodišnji E3 odradio s vrlo dobrom ocjenom.


Star Trek Voyager: Elite Force

Bethseda Softworks

Ova tvrtka do prije nekoliko godina nije ni bila u izdavačkim vodama nego se ponajprije bavila razvojem kvalitetnih RPG igara iz čega su i proizašla prva dva nastavka The Elder Scrolls serijala, a svi pamtimo još uvijek onaj drugi, Daggerfall. Ove se godine Bethseda predstavila u svom najačem izdanju - čak sa sedam planiranih naslova tijekom ove i iduće godine. Dakako, ponovno je daleko najjači odjek pobudio treći, tek nedavno najavljeni nastavak TES RPG serijala službeno poznat kao **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Osim njega, našlo se tu još niz mnogo manje zvučnih naslova od kojih većina iznimno mnogo obećava bez obzira što iza sebe nemaju snagu nekog od već proslavljenih razvojnih timova. Tako se tu našao **Art of Magic**, svojevrsan nastavak RPG/strategije Magic&Mayhema, zatim **Storm**, obećavajuća akcijska simulacija ruskog proizvođača već vam predstavljena od naše strane, no pod malo drugačijim imenom – Echelon, **Gromada**, akcijsko natjeravanje alinea iz ptičje perspektive, **Sea Dogs**, strateška simulacija života pomorskih gusara te prilično kvalitetna simulacija vožnje **Skip Barber Racing**. Kao posljednja igra u ovom nizu i možda ona koja najviše obećava našla se squad-based strategija **The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**, posebno istaknuta zato što na njoj radi proslavljeni tim Mythos Gamesa koji je započeo i stvorio originalni X-Com serijal.

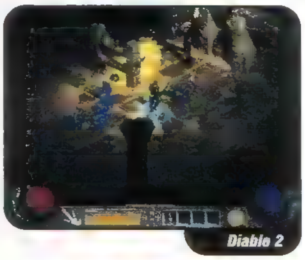

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge


Art of Magic


The Eldes Scrolls 3: Morrowind

Blizzard Entertainment

Ove godinu iz maštovite Blizzardove kuhinje stižu nam dva već svima vrlo dobro poznata naslova koji obećaju maksimalnu kvalitetu i iznimnu dozu igrivosti. Riječ je o dva nova nastavka dvaju Blizzardovih glavnih franšiza. Dakako, pogodili ste da je riječ o **Diablu 2**, koji je predstavljen u svojoj najnovijoj inačici oduševljenoj publici E3-a, te o **Warcraftu 3**, čija je prva igriva inačica također po prvi put predstavljena ove godine u Los Angelesu. Kako stvari trenutačno stoje, na policama lokalnih trgovina Diablo 2 bi se trebao konačno pojaviti ovog ljeta, dok je Warcraft 3 u pripremi za izlazak prije samog kraja ove godine.


Diablo 2


Warcraft 3

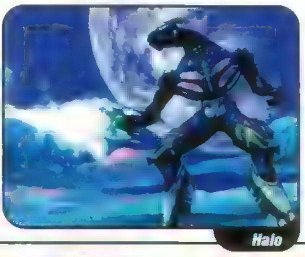
Blue Byte

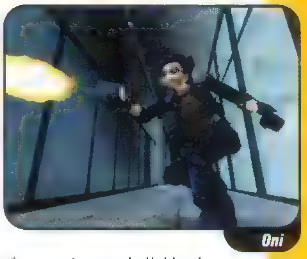
Blue Byte je predstavio tri igre na ovogodišnjem E3-u. U sva tri naslova riječ je o nastavcima, i to nastavcima u punom smislu te riječi, legendarnih Blue Byteovih franšiza. Kultni Settlersi vratit će se na svoj posao u dosad najačem izdanju, **Settlersima 4**, jedna od sigurno prvih turn-based strategija Battle Isle konačno će doživjeti i svoje 3D izdanje u obliku **Battle Isle: Andosia Wara,** a legendarni, nazovimo ga interaktivnim crtanim filmom, Dragon's Lair dobit će još jedan nastavak također po prvi put napravljen u 3D tehnici - **Dragon's Lair 3D**.


Battle Isle: The Andosia War

Bungie Software

U vrlo kratkom vremenu otkako postoje mnogi su ih prozvali majstorima inovacije. U cijelosti se slažemo s tom tvrdnjom, a nju su najbolje potkrijepila i dva Bungieva naslova kojima se svijet imao priliku diviti tijekom E3-a. Vjerojatno najveća vizualna poslastica cijeloga E3-a bio je upravo njihov **Halo**, akcijska squad-based igra smještena u prekrasan SF svijet koja će vas definitivno natjerati da vrlo brzo zaboravite na Quake 3 i Unreal Tournament, koji su dosad bili sinonim za vizualnu kvalitetu. Još jedan otklon od svojih prvih naslova, strategijskog serijala Myth, Bungie je učinio i svojim drugim predstavljenim naslovom. Riječ je također o potpuno akcijski orijentiranoj igri koja naginje anime elementima zbog čega je još bolje prihvaćena u određenim igraćim krugovima, a njeno ime je **Oni** - već je na prošlogodišnjem E3-u pokupila brojne pohvale i odobravanja.


Halo


Oni

Electronic Arts

Kralj među kraljevima, sinonim za kvalitetu ili kako god već želite, Electronic Arts. Definitivno najveće i najače ime u svijetu interaktivne zabave posvećeno PC računalima 2000. je godinu na E3-u ponovno odradilo jednako kvalitetno kao i nekoliko godina prije. U cijeloj proizvodnoj liniji od nekoliko desetaka proizvoda ponovno se izdvojio Molyneuxov **Black&White** koji, ispuni li EA obećanja, u prodaju stiže tijekom jeseni. Među kontroverznijim naslovima u velikoj EA-ovoj ponudi našao se i **American McGee's Alice**, igra potpuno psihodelične atmosfere smještena u Alicein Wonderland u kojemu su neke stvarni pošle po zlu. Od poznatih franšiza ponovno je u središtu zbivanja bio Command&Conquer, i to s dva nova naslova: već prije najavljenim akcijskim došljakom u franšizu **Command&Conquer: Renegadeom** te novim, četvrtim po redu RTS izdankom **Command&Conquera: Red Alert 2**. Među naslovima uočenih franšiza našla su se i dva Sim' naslova, **The Sims – Livin' Large,** kao prvi expansion za originalne Simse, te **SimsVille** koji će vam dopuštati nešto globalnije upravljanje većom zajednicom virtualnih stanovnika. Od ostalih predstavljenih naslova kao kvalitetniji i prepoznatljiviji istaknuli su se **Sim City 3000 Unlimited,** nova inačica SimCityja, samurajska strategija **Shogun: Total War,** čiji se pojavljivanje već duže vrijeme očekuje, zatim **Clive Baker's Undying,** napeta akcijska horor priča uprizorena u Unrealovom engineu, te računalno upizorenje agenta 007 u **The World is Not Enoughu** građenom oko Quake 3 enginea. I EA Sports je kao zaseban dio Electronic Artsa i, pored EA Gamesa, druga EA-ova labela


American McGee's Alice


Black&White


Clive Baker's Undying

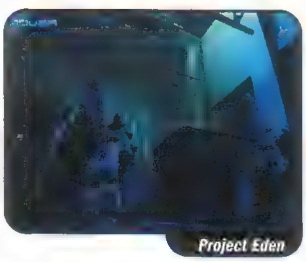

SimsVille

predstavio gomilu novih proizvoda, s tim da je bilo vrlo očigledno da je namjera te skupine razvojnih timova izdavanje igara ponaprije na Playstation 2 konzoli. Među predstavljenim naslovima tako su se našli **FIFA Soccer World Championship**, **Knockout Kings 2001**, **Madden NFL 2001**, **NBA Live 2001**, **NHL 2001** te **Tiger Woods PGA Tour 2001**. Dodatno je još predstavljen i **Ultima Online 2** koji će se biti izdan kao prvi naslov pod Electronic Artsovom novom labelom EA.com.

Eidos Interactive

Još jedan od izdavačkih hiperproduktivaca kojega posljednjih nekoliko mjeseci non-stop potresaju financijske poteškoće uspio je za ovu godinu sakupiti poveću količinu iznimno dobro pripremljenih naslova. Tu su se našla dva IonStormova RPG-a čiji se pojavljivanje očekuje u vremenskom roku od svega mjesec-dva **Anachronox** i **Deus Ex**, o kojima vjerujemo već dosta toga znate iz prijašnjih tekstova. Među establiranim franšizama pojavila su se dva nova nastavka i to strategijsko/menadžerski **Gagnsteri 2** te strategija **Commandos 2** od koje pobornici originala s pravom očekuju vrlo mnogo. Kao mogući nasljednik Tomb Raider serijala spomenut je **Project Eden**, akcijska igra o kojoj zasad nitko ne želi mnogo pričati, zna se samo da na njoj radi Core Designov tim koji je stvorio i Tomb Raider te da je građena oko sasvim novoga grafičkog enginea. Ostali predstavljeni naslovi bili su Mucky Footova **Startopia**, sportska simulacija ovogodišnjih ljetnih olimpijskih igara **Sydney 2000**, zatim pucačina **Hitman: Codename 47**, te **I'm Going In** koji vas baca u ulogu člana britanskih SAS postrojbi.


Anachronox


Project Eden


Gangsters 2

Gathering of Developers

Upravo prodani Gathering of Developers koji će već za nekoliko tjedana raditi pod novim izdavačkim imenom, bez obzira na promjenu vlasničke strukture, zadržat će niz iznimnih projekata koje je prezentirao i tijekom E3-a. Iz vrlo širokoga spektra GOD-ovih naslova tijekom E3-a isplivala ih je tek nekolicina. Prvi je **Blair Witch Project** trilogija o kojoj nešto malo više možete pročitati unutar ovomjesečne INFO rubrike. Vizualnom ljepotom bili su privučeni svi koji su barem nakratko ugledali **Rune** izgrađen oko Unreal Tournamentovog enginea, što u spoju s atmosferičnim vikinškim settingom stvara doista izniman ugođaj. Na iznenađenje svih posjetitelja, ove je godine Gathering of Devlopers ponovno predstavio 3D pucačinu **Max Paynea** koja je bila u zamrznutoj fazi razvoja već duže od godinu dana. Osim spomenutih naslova, prikazani su još bili **Tropico**, 3D strategija čija se ideja vrti oko izgradnje otoka u Južnoj Americi, otkačena first-person pucačina **KISS: Psycho Circus** i **Heavy Metal 2: F.A.K.K. 2**, arkadna trka **4x4 Evolution** te zanimljiv hibrid strategije i RPG-a **Kingom Under Fire**.


Max Payne

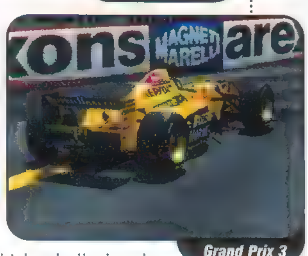

Rune


Tropico

Hasbro Interactive

Kad bi se dodjeljivala nagrada za hiperprodukciju najvećeg smeća interaktivne zabave, vjerujemo da bi Hasbro rame uz rame sa Sierrom odnio prvu nagradu. Ipak, pokušajmo ovaj put zaboraviti na gomilu totalno neinovativnog smeća što ga je Hasbro i ove godine uspješno najavio i prijeđimo na nekolicinu naslova koji su nas čak i oduševili. Kao prvo, čini se da će 2000. ipak ostati u pamćenju kao godina kad se pojavio **X-Com: Alliance** na koji čekamo već dvije godine, a za što je najviše odgovorna propast Microprosea. Drugi tek najavljeni naslov koji nas je posebno razveselio je **Masters of Orion 3**, novi nastavak dosad najbolje SimTexove galaxy-building strategije. Od obećavajućih naslova još bi trebalo spomenuti simulacije **B-17 Flying Fortress 2** i **Battleship 2** te vrlo kvalitetne utrke **Grand Prix 3** i **Nascar Heat**.


X-Com: Alliance


Grand Prix 3

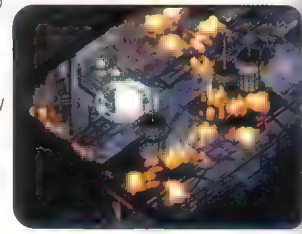
Infogrames

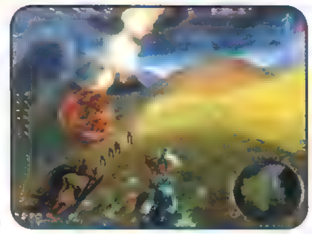
Francuzi o kojima se već duže vrijeme mnogo priča odnedavno su vlasnici GT Interactivea. No, na ovogodišnjem E3-u nisu se pojavili sa svim svojim izdanjima vjerojatno upravo radi nedavnih otkupljivanja nekolicine razvojnih timova te restrukturiranja unutar same tvrtke. Ipak od naslova koji jesu bili predstavljeni istaknuli bismo dva. Četvrti nastavak Alone in The Darka, **Alone in The Dark: The New Nightmare** za koji je Infogrames dosad već potrošio znatan budžet koji će mu se, sudeći po prikazanom, višestruko isplatiti. **Oddworld: Munch's Odysee** je privukao oko svoga štanda vrlo mnogo ljudi, što nas nije nimalo začudilo s obzirom na dva vrlo simpatična prethodnika tog naslova. Posebno je zanimljiva činjenica da je upravo tijekom E3-a stigla i vijest o započinjanju proizvodnje Oddworld online crtanog serijala o kojima zasad neki značajniji detalji još nisu poznati.

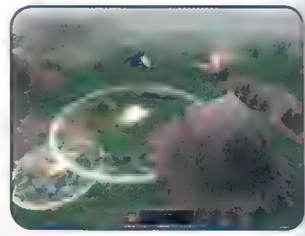

Alone in the Dark: The New Nightmare

Interplay

Interplay je na ovogodišnjem E3-u nastupio s teškim naoružanjem. **Baldur's Gate 2: Shadows of Amn** nastavak je igre koja je oživjela RPG na PC-u. S više od 100 questova, mnoštvom najrazličitijih mjesta za posjetiti, više od 300 čarolija i dvostruko više zvijeri, igra je od koje se iznimno mnogo očekuje. Ostalo se na 2D grafici. **Giants: Citizen Kabuto** je sljedeći Interplayov pulen koji nas je očarao još na prošlogodišnjem E3-u. Ova intrigantna mješavina 3D arkadne akcije, strategije i zapanjujuće grafike konačno bi se trebala pojaviti na tržištu. **Icewind Dale** pružit će *dungeon dwellerima* još malo životnog soka, a nama koji nismo ljubitelji RPG-ova dovoljno je reći da će igra biti brža u borbi i da će biti manje razgovora. **MDK2** bio je tema jednog od prethodnih brojeva. Mnogo se očekuje od **Neverwinter Nights** - tamnica-brija 3D igre ambiciozno napravljene po AD&D pravilima, najavljene za 2001. Zapravo najviše očekujemo od **Sacrificea** koji za Interplay stvara Shiny. RTS, u cijelosti 3D, T&L podrška, zvjerska grafika, novi žanr i, najbolje od svega, igra pred izlaskom. Interplay je na E3-u predstavio još RPG **Soulbringer**, **Starfleet Command Volume 2 - Empires at War**, **Star Trek: New Worlds**, trekijevski RTS snova, i **Star Trek: Klingon Academy**, klingonsku space-combat simulaciju.







Lucas Arts

E, Lukase, Lukase. Gdje su tvoja slavna vremena kojih se svi mi malo stariji sa sjetom sjećamo. Nakon *flop* razdoblja, Lucas Arts najavljuje neke od naslova koji bi ga vrlo lako mogli vratiti u visoko društvo. Najočekivaniji je svakako **Escape From Monkey Island**, nastavak avantura simpatičnog Guybrusha koji uvijek dobije batine, najčešće od cure Ellaine. Prebačen u potpunosti u 3D, najiskrenije se nadamo da nije izgubio na svom stripolikom šarmu. Guybrush će se i ova put sučeliti s različitim nedaćama, od papiga sociopata do grogom deformiranih gusarskih izroda. Kad je tim Schaefer, čovjek koji stoji iza Grim Fandanga, napustio Lucas Arts, pobojali smo se da će to biti kraj njihovih avanturističnih dana, no srećom, prevarili smo se. Novu avanturu o majmuniranju predvodi Michael Stemmle i Sean Clark, tim koji je stvorio Sam & Max: Hit The Road.





Obi-Wan temelji zaplet na komercijalnoj ako ne već, po kritičarima, i uspješnoj **Epizodi I**. U ulozi ste megajedija Obi-Wana. Akcija se odvija malo u prvom, malo u trećem licu. 3D engine izgrađen je od nule. Ideja igre je da nadopuni vrijeme kad Obi-Wan izbiva iz Epizode I (filma). Na kraju se ipak morate suočiti s rogatim Darth Maulom.

Mattel

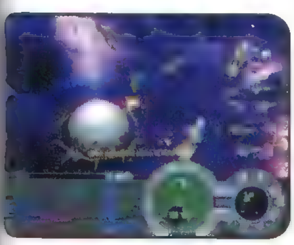
Myst 3: Exile

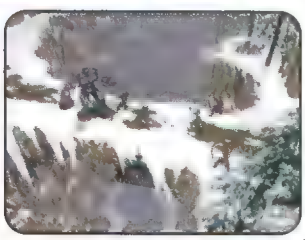
Originalna igra čiji je ovo nastavak, **Myst**, bila je svojedobno najprodavanija računalna igra svih vremena. I nastavak je polučio uspjeh, doduše manji. I sada Mattel pokušava po treći put pokupiti lovu za jedno te isto glavinjanje *mističnim* otocima. Malo je informacija dosad poznato, no čini se da će i ovaj nastavak biti u nazovi *3D* grafici. Zabrinjava činjenica da ga više ne proizvodi Cyan, nego Presto Studios, tvrtka upitnog ugleda...



Microsoft

Ako se za ikoga može reći da je krenuo u hiperprodukciju kvalitetnih igara osim Electronic Artsa, onda je to **Microsoft**. Ajme, koliko su samo predivnih naslova najavili i pokazali na ovom E3-u. **Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater** opet vas vodi kroz 120 misija u američko-japanski sukob nad Tihim oceanom i pridruženim mu otočjem. **Conquest: Frontier Wars** prva je u nizu igara koje za Microsoft radi Digital Anvil i Chris Robertsova ekipa. Ova put riječ je o 3D SF strategiji koja se proteže kroz 16 zvjezdanih sustava. **Crimson Skies** igra je o kojoj je dano malo informacija, no priča je nevjerojatno intrigantna, predstavlja svijet kakav je mogo biti da su se u određenim prijelomnim trenucima ljudske rase povukli krivi potezi.





Dungeon Siege za MS razvio je nekoć Cavedogov Chris Taylor koji se dokazao u Total Annihilationu. RPG s RTS načinom kontrole u predivnom 3D akceleriranom svijetu izlazi tek u Q1 - 2001. **Freelancer** je također Digital Anvilov uradak. Svemirska ekstravaganza koja vam omogućava potpunu slobodu igranja bez zadane linije događaja. Do Božića na tržištu. **Links 2001** je još jedan poboljšani, ali dosadni golf. **Loose Cannon** još je jedan doprinos Digital Anvila MS-ovoj hiperprodukciji. Futuristična akcijska avantura smještena u 2016. Akcija iz trećeg lica i suzbijanje kriminala u detaljno kreiranim gradovima (New York, San Francisco, Los Angeles). **Mech Commander 2** nastavak je robotskog RTS-a napravljenog prema lukrativnoj BattleTech licenci. Prebačen u 3D, u prealpha fazi izgleda impresivno. **MechWarrior 4** stavlja vas ponovno u tijelo višetonske mrcine oboružane svim i svačim, što izaziva predivne svjetlosne efekte. Stvara ga isti tim kao i originalnog Mech Warriora, a do prvih 'hands on' utisaka sačekat ćete do kraja godine. **Metal Gear Solid** PC je prerada hita s PSX-a, a **Midtown Madness 2** i **Motocross Madness 2** nastavak istoimenih Microsoftovih natjeravalica. Mi bismo i detaljnije o njima, ali mjesto je ograničeno... (www.microsoft.com/games).



Red Storm Entertainment

Gunship Elite još je jedan u nizu space-fightera koji se uvelike vraćaju do trenutka kad je **Freespace 2** potpalio fitilj. 30 misija, 24 vrste brodova i završetak igre ovisan o vašoj uspješnosti pojedine misije. A tek grafika... A tek borbe... O.K., postoje ljudi koji jako vole *Tom Clancyja*. Red Storm Entertainment je to uvidio i odlučio je njegova djela pretočiti u računalne igre. No, nije im Clancy dovoljan, sad su kao predložak uzeli i **Freedom: First Resistance** Anne McCaffrey. **SF x Lara Croft + alien Invazija = FFR**; izraženo matematički. Naravno, tu je i nastavak Tom Clancyjevog Rainbow Sixa nazvan: **Covert Operations Essentials**.

Ripcord

Gorkamorka je koktel naizgled nespojivih žanrova: RPG-a, utrka i akcije za PC i Dreamcast. Priča će biti još zanimljivija kad spomenemo da su likovi iz Warhammer 40K svemira. M.O.U.T. 2025 spaja akciju i stragegiju, dok u velikim gradovima proračunatom taktikom rješavate probleme s kriminalom. U **Spec Ops: Platinumu** svi su živi spec-opsi na hrpi. Alo, kemičari, brzo izmislite neki metal ili slitinu vrjedniju od platine jer bi proizvođači igara lansirali svoja postplatinum izdanja igara...

Sierra

Povlačim tvrdnju da se samo za Microsoft može reći da su hiperproduktivni. I **Sierra** nas je opet zasula brojnim igrama za koje dosad nitko nije čuo. **Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura** tolkienovski je svijet u «industrijskoj revoluciji». Naravno, riječ je o RPG-u, turn based ili real-time, po preferencijama igrača. Vani negdje oko rujna. **Backstage Pass: The Ultimate Rock & Roll Trivia Game** je kvizoliki stvor **You Don't Know Jack** svijeta glazbe. **Cleopatra** je expansion pack na prošlogodišnjeg Faraona, mačka nastavlja ondje gdje je faraon završio. **Empire Earth** RTS je žanra, u kojem se Sierra dosad baš i nije pretjerano ogrezla. Želimo joj uspjeh. Prati Zemlju kroz 502,500 godina povijesti (500,000 p.n.e – 2,500 a.d.) podijeljenih u 12 epoha. Zamislite Civilizaciju križanu s vrhunskim RTS-om i eto EE-a. Sierra nastavlja daviti svijet svojim lovačko/ribičkim igrama (**Trophy/Bass** itd.). **Ground Control** još je jedan RTS. U dalekoj budućnosti dvije se moćne korporacije bore oko udaljenog planeta. **Homeworld: Cataclysm** nastavak je «prvog pravog 3D RTS-a», bolje reći - mission pack. Al je pametniji, a inkorporirana je i «fog of war opcija». **Nascar 4** donosi još malo poboljšanog 3D utrkivanja po ovalnoj stazi, a **PGA Championship Golf 2000** je dosadni novi golf. **Throne of Darkness** novi je akcijski/RPG naslov smješten u daleki feudalni Japan. U ulozi ste ratnika koji mora zaštititi svoju zemlju od zlog gospodara... **Tribes 2** nastavak je plemena, no ovaj put orijentiran prema klanskom igranju. Grafika je daleko detaljnija i ljepša, s povećanim brojem poligona. **You Don't Know Jack Volume 5** nova je inkarnacija turbopopularnog kviza, a **Zeus: Master of Olympus** prilika da izgradite jedan lijepi grčki grad. Toliko od Sierre.







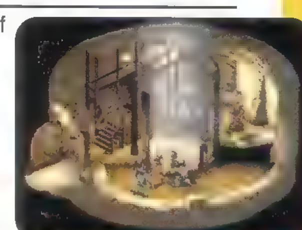
Southpeak

Breakneck je utrčica nastala od umova bivšeg Accoladea, s 43 nelicencirana auta (nepostojećih u stvarnom svijetu). 24 staze i bezbroj modova igre čine je obveznim štivom za sve revne 3D trkače. **The Flintstones Bedrock Bowling** simulacija je kuglanja u Flinstones okružju namijenjena djeci. Prateći filozofiju: dobar film, loša konverzija, Southpeak od lošeg filma **Soldier** pokušava napraviti dobru konverziju. Pucanje, 3D oslobađanje talaca, SF, *deja vu*.



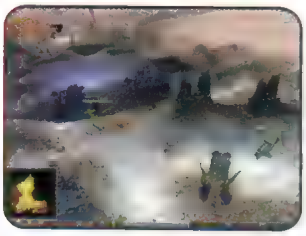
SSI

Pools of Radiance: Ruins of Myth Drannor AD&D je RPG predviđen za ovu jesen prebačen u 3D. **Reach For The Stars** remake je neke navodno legendarne igre koje se ipak-ne-tako-star autor ovog teksta ne sjeća. Real-

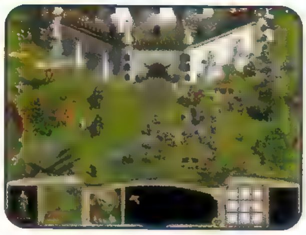




time strategija s dvadesetak različitih scenarija radnje, 16 različitih vrsta, razgranatim tehnološkim stablom... Još jedna u nizu, rekli bi zlobnici. **Silent Hunter 2** još malo je akcije za zaljubljenike u borbu između podmornica i razarača.



Uzbudljivo, nije li? Tu je i neki multiplayer i dosad neviđena realnost, i sve ostale floskule kojima se proizvođači igara koriste ne bi li namamili na kupnju vrlog im proizvoda.



Warlords Battlecry još je jedna kombinacija D&D –a i RTS-a. Devet rasa, singleplayer i multiplayer, realna kreacija D&D-a... Sve što bi jedan informatičar, zaljubljenik u igre mogao poželjeti.

THQ

Evil Dead: Hail to the King igra je napravljena po legendarnom horor-komedija serijalu Evil Dead.
Igra kreće sa sadržajem 8 godina nakon završetka posljednjeg filma. Ash je još jednom privučen u kuću u brdima gdje ga dočeka ZLO. Šaku zamjenjuje svojom vjernom motorkom, stavlja kantu bezolovnog u naprtnjaču i ponovno odlazi dijeliti pravdu u zemlju ZLA. I sve to u predivnom 3D okružju.



Summoner je pak Volitionov ulaz u RPG žanr. Igra je u proizvodnji već dvije godine i punokrvni je duugi RPG. Okupljate svoju družinu, a najzanimljivija stvar je ludi 3D engine začet na tehnologiji preuzetoj iz Freespacea 2. A gdje je **Freespace 3**, dečki????





hardware report

E3 pomalo prerasta u vodeću globalnu predstavu zabavne elektronike - hardvera i softvera u svijetu. U prvom dijelu ovog E3 reporta mogli ste pročitati sve novice iz mekog, softverskog dijela, pripremite se na detaljan i iscrpan opis svega novoga što je predstavljeno u svijetu hardvera. Jer ipak, riječ je o nerazdvojivom dvojcu...

Da bismo vam olakšali pregled novosti koje vam serviramo na ove tri stranice, podijelili smo ih po određenim logičkim cjelinama. Započinjemo, naravno, s PC hardverom, gdje je uistinu mnogo novosti, pogotovo u domeni 3D grafike. I svijet konzola se probudio. Posebno je zanimljiva odluka Creative Labsa koji od ovog E3-a radi i dodatnu opremu za konzole. Objelodanjeni su i detalji oko lansiranja Playstationa 2 u Americi i u Europi. Kao specijalnu poslasticu za kraj pripremili smo vam mnoštvo detalja i novosti vezanih uz X-box, čiji će gnjev spaliti Sony, SEGA-u i Nintendo, trenutačne vladare konzolaškog svijeta.

PC HARDVER

3D GRAFIKA

Najbitniji i najskuplji dio igraćeg hardvera postale su grafičke kartice – točnije 3D akceleratori. One imaju većeg utjecaja na krajnji izgled i brzinu igre od samog procesora. Dakako, da bi se izvuklo maksimalno iz pojedine grafičke kartice, potreban je i što jači procesor... Mnogo detaljnije o najrecentnijim fluktuacijama i najavama novih kartica **nVIDIJE**, **3DFX-a** i **ATI-ja** možete pročitati u specijalnom prilogu ovog broja. Sve tri tvrtke imale su što pokazati posjetiteljima. Najkonkretniji su, kao što se i očekivalo, bili u **nVIDIJI**. Njihova se nova grafička kar-

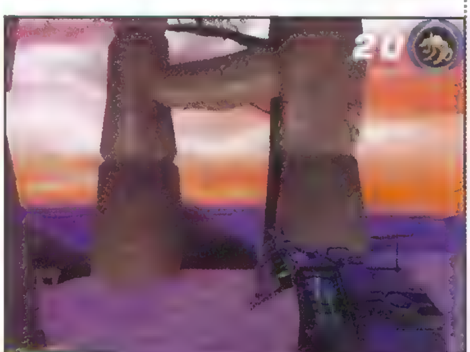


Giantsi su prikazivani na mnogo mjesta, gdje je god trebalo demonstrirati monstruozne mogućnosti GeForce 2 kartica



Elsa, konačno među prvima na tržištu s nVIDIJINIM čipom

tica upravo u vrijeme održavanja sajma počela pojavljivati u dućanima, tj. počet će se prodavati nakon sajma. Riječ je o nasljedniku GeForce 256 kartice, GeForce 2 GTS-u. Rafiniranjem tehnologije, manjim proizvodnim procesom i još nekim sitnim zahvatima brzina GeForce kartice koja nas je prije pola godine oborila s nogu je udvostručena. Na sajmu su bili prikazivani modeli GeForce 2 GTS različitih proizvođača od kojih bismo svakako izdvojili Elsin model GLADIAC i Creative Labsov nešto manje maštovito nazvan model Annihilator 2. U brojnim 'boothovima' ('štand' ili "izložbeni prostor) vrtjele su se tehničke demonstracije, od različitih tehnoloških demoa stvorenih u nVIDIJI preko izložbenih verzija igara u dolasku (Giants, Black&White, Sacrifice) do impresivnih HDTV demonstracija. Da, GeForce 2 GTS je prva kartica s potpunom HDTV podrškom i mi, kao i svi ostali igrači izvan Amerike, ćemo opet plaćati nešto što ne možemo iskoristiti (: . nVIDIJIN proizvodni proces se zahuktao i u bližoj budućnosti ne predviđamo da će je itko skinuti s trona... Osim u PC dijelu, nVIDIA je



Isle Of Morg je apsolu [illegible] nVIDIJINU T&L karticu



Nevjerojatno brzi Quake u više od 3 milijuna piksela (2048x1536). Procesor nepoznat

bila prisutna i u sklopu Microsoftove E3 X-box mašinerije koja je, čini nam se, digla najveću prašinu... Sljedeći veliki igrač grafičkog svijeta na sajmu bio je naravno **3Dfx**. Bit će zanimljivo gledati sukob novih mogućnosti što ih donosi nVIDIA i čiste sirove snage koja je još uvijek 3Dfx-ova filozofija. SLI na jednoj kartici navodno je pobjedonosna kombinacija. Vidjet ćemo. Prva linija proizvoda koja će se pojaviti na tržištu bit će dvoprocesorske Voodoo 5 kartice, a ubrzo potom i 4-procesorske Voodoo 6. Cijenu još nitko ne spominje. Držimo da će 3Dfx-u biti vrlo teško biti jeftiniji od 249 $, što je bila promotivna cijena za Annihilator 2 na E3-u. Naravno, tu su famozni specijalni efekti koji 'donose Hollywood u vaš stan', no, navodno, s



HDTV mogućnosti GeForce 2 GTS u akciji. Beskorisno s civiliziranije strane Atlantika, nažalost

inkorporiranjem istih unutar igara ima stanovitih problema ako igre nisu Glide. Hmm, autogol 3Dfx-a? Bolje im je da isprave te i ostale sitne greškice do lansiranja kartica na tržište jer se ne može dugo živjeti na klimavim nogama stare slave. S druge strane, demonstracija što ju je **3Dfx** upriličio na E3-u bila je i više nego impresivna. Na kartici koja će se pojaviti u dućanima po cijeni od 299 $ na 3Dfx-ovom izložbenom prostoru vrtio se spektakularan replay demo Quakea 3 u monstruoznih 2048x1536, i nijednom nije zastao. To vam je ona sirova snaga o kojoj sam pričao (naravno, za potjerati ga potreban je procesor od 900, ako ne i više, megaherca). Treći veliki igrač grafičke industrije na sajmu od kojeg se mnogo očekivalo bio je ATI. No, on je dodatne informacije o svojem novom prašku za 3D, Radeonu 256, čuvao kao zmija noge. Na papiru jači od GeForce 2 GTS-a, u stvarnom životu - prema podacima s papira - još jači, pojavit će se na tržištu za kakvih 6 mjeseci, kad i nova generacija nVIDIJINIH grafičkih (aka. NV20). Želite li više informacija o Radeonu, posjetite www.atitech.ca ili pročitajte u našem specijalnom prilogu o grafičkim karticama nove generacije.



GeForce 2

Patrik Pencinger

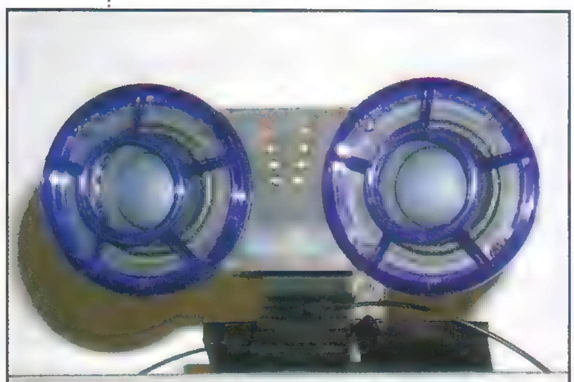
SPECIAL REPORT

OSIM 3D GRAFIKE

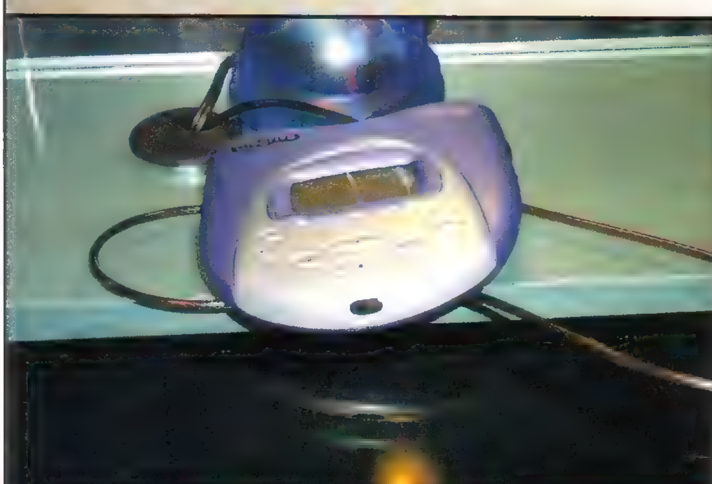
… bilo je na sajmu mnoštvo noviteta. 3D zvučne višekanalske kartice sazrijevaju, a novih joysticka i različitih izrazito maštovitih kontrolera je više nego ikad. Svakako, jedan od impresivnijih primjeraka bio je **Microsoftov Sidewinder Game Voice**. Ukratko, riječ je o maštovitom kontroleru uz koji dobivate headset (kombinacija slušalice i mikrofona) i softver koji će igrama prevoditi komande s vašeg materinjeg jezika u kompjutorski. Ovaj softver služit će za upravljanje u igrama i, naravno, komunikaciju među igračima. Konačno će globalni timski detahmatchevi postati organizirana stvar, hihi. Kontroler vam, osim upravljanja igrom, daje mogućnost biranja parametara komunikacije, tj. kojeg igrača želite slušati i kojem želite govoriti. Zanimljiva je mogućnost konferencijskog brbljanja. **Demonstracija** upriličena na E3-u bila je kroz Capture The Flag partije Unreal Tournamenta, gdje su se igrači međusobno koordinirali ovom tehnologijom. Posebno zanimljivo je upravljanje određenim funkcijama u igri glasom. Samo stisnete gumb na kontroleru koji započne prepoznavanje glasa i izgovorite komandu. Zanimljivo je da je proizvod u cijelosti spreman za eksploataciju s postojećim naslovima, za koje su komande već preddefinirane. Potrebno je samo instalirati softver iz paketa. Uređaj podržava do 64 korisnika, na računalo se spaja putem USB porta, a prodaja počinje u rujnu po cijeni od 49,99 $ (mrvicu iznad 400 kn). Microsoft kao i uvijek nastupa inovatorski, hrabro tabajući put drugima, i zato ga cijenimo. No, Microsoftova divizija koja se bavi kontrolerima pripremila je još iznenađenja. Posebno zanimljiva stvarčica je **Microsoft Sidewinder Strategic Comander**, specijalizirani kontroler za RTS igre – a optimalnu iskoristivost doživljava kad ga koristite u kombinaciji s mišem i tipkovnicom, na koje su RTS-aši već navikli. Mrcina je otprilike dvostruko veća od miša. Pomičući mu bazu, panirate ekran RTS-a. Ideja je otprilike da primarnom, u većini slučajeva desnom, rukom kontrolirate mišonju , a drugom žonglirate između **Comandera** i tipkovnice. Kontroler ima 6 programabilnih gumba koji, između ostalog, podržavaju i makrooperacije (do 1000 instrukcija po makru, barem tako Microsoft tvrdi). Te makroopcije omogućavaju programiranje više akcija samo jednim stiskom gumba, što će prouzročiti popriličnu neuravnoteženost u online RTS srazovima. No, po nama, sve je još u granicama fair playa… Na sajmu se s novim proizvodima ukazao i u nas iznimno popularan **Logitech** (unatoč popularnosti, svi mu još uvijek krivo izgovaraju ime – nije [logiteč] nego [lođitek]). Od volana, Wingman Formula je doživio mali facelifting. Novi volani bit će rafiniraniji i, što je najbitnije, jeftiniji. Wingman Formula Gt i Formula Force GT nazivi su novih Logijevih pulena. Rekracija sile sada je preciznija, a cijela kola upravljača obložena su finom gumom. FF model stajat će 99 $, a obični 49 $. Što se joypada tiče, tu je **Wingman Precision** – namijenjen specifičnom «ispod 10 $» tržištu koje je kod nas još uvijek nepostojeće zbog masnih daća koje se na tehnologiju plaćaju državi i masnih marži koje uzimaju prodavači… Ovaj maleni ima četiri gumba, dva triggera i odličan gumeni grip. Zavojito, jednostavno, jeftino. Uspjeh zajamčen. Pravo osvježenje za one minimalistički nastrojene koji nikako ne vole kad na kontroleru imaju više gumba nego što ih mogu prebrojati. Sljedeći na proizvodnoj vrpci nakon WP-a je **Wingman Rumblepad**, nešto vrlo ambiciozno, s monstruoznim Force Feedback mogućnostima i dvostrukom analognom akcijom. Zanimljivo je da mu nije potrebno dodatno napajanje – sve crpi iz USB porta za koji je ekskluzivno dizajniran. Za kraj smo ostavili **Force 3D,** novu klasičnu palicu s FF podrškom. Znatno je manja od ostalih FF palica, ima sedam gumba, throttle kontrolu i osmosmjerni POV hat. Najnevjerojatnija je cijena – početna predložena iznosi 59,99 $. Sljedeći na području kontrolera bio je Gravis. Prva inovacija koja nam je zapela za oko svakako je **Gravis Destroyer Tilt**, s naglaskon na Tilt. Ovaj USB uređaj na tržištu se pojavio tek nekoliko dana prije E3-a, a glavna mu je osobina tilt kontrola (osjetljivi sensori registriraju naginjanje po dvije osi i na taj način omogućuju iznenađujuće ugodnu kontrolu u igrama, pogotovo u simulacijama). Cijena – samo 29,99 $ (slična stvar kod Logitecha je 39 $, a kod Microsfta čak 69 $). Čini se da su ove godine proizvođači započeli na tržištu kontrolera opasan rat cijenama. To volimo. Zgodna inovacija od Gravisa koja je, doduše, još u fazi prototipa je **Gravis Exterminator Force**. Riječ je o prvom Force Feedback Gamepadu. Naime, dosad se u gamepadima simulirala samo trešnja, a otsad će biti moguće prenijeti i us-



Vidite do kuda su legići dogurali -daljinsko upravljanje i digitalne kamere...



Zanimljivi novi dvodjelni zvučnici unose EAX 3D zvuk u Playstation 2 vode. Creative Labs.



Creative Labsov NOMAD Jukebox mogao se ovdje naručiti za 299 dolara

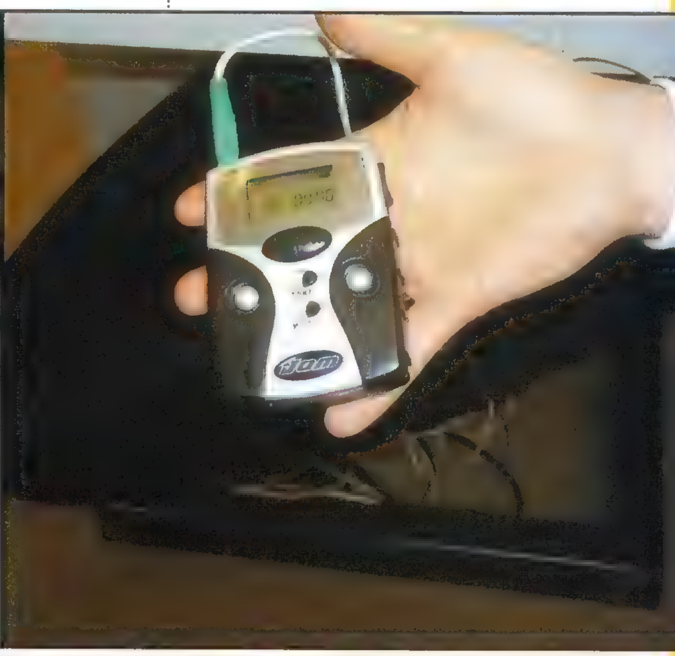


Na E3-u ste prijenosne Mpeg3 playere mogli vidjeti na svakom koraku

mjerenu silu. Ovaj kontroler Gravis razvija s Immersionom. Novina koju u svijet kontrolera unosi ovaj joystick je tzv. **precizni mod** rada kada se udvostruči preciznost potrebna za određene delikatne operacije u igrama. Radit će samo preko USB porta, a datum izlaska još nije poznat. Od manje poznatih proizvođača, poprilično zanimanje izazvao je **Go Pad**, kontroler specijalno skrojen za one koji vole putovati, a između destinacija igrati na svojem laptopu. E, pa ako takvih ima među čitateljima, znajte da će vam ovaj kontroler to omogućiti pomoću svojih 8 gumba, analogno/digitalnim načinom rada itd. itd. Cijena - samo 29.99 $ u srpnju, kada stiže na američko tržište. Ono što nikako nismo očekivali uz ovakvu cijenu je Force Feedback podrška. Od ekstravagantnih kontrolera specifičnih po tome što ih je moguće koristiti samo na malom broju igara u kategoriji 'baci novac kroz prozor' pobjeđuje **Interact Pool Shark**, kontroler namijenjen bilijarskim igrama. Moći ćete igrati Virtual Pool i ostale omiljene vam simulacije bilijara uspješnije nego ikad dosad. I još nećete upraljati ruke plavom kredom. Yeah, right, dobar argument... Nema supstitucije za naguravanje oko stola sa zgodnim komadom (jedino treba pregristi jezik kad te taj komad ubije u pojam...). Uglavnom, totalno besmislen proizvod – po nama. Možda vas jedino cijena od 29,99 $ natjera da ga kupite iz čiste znatiželje jer mu nismo objavili sliku i predstavili vam njegovu degutantnu pojavu. Od proizvođača kontrolera zanimljivih je novosti imao još **Saitek** koji je predstavio dva nova volana koji se hvale naprednom «rollercam tehnolgijom» centriranja, a skuplji i varijabilnim otporom opruge. Na tržištu zvuka nema baš mnogo novosti, ali nam je pozornost svakako privukla nova 3D audiokartica **Turtle Beach Santa Cruz.** Cijenom od 99 $ namijenjena je srednjem višem segmentu tržišta i pravo je osvježenje za 3D željne igrače. Rješava problem akceleracije 3D zvuka na sličan način kao što to čine 3D grafičke kartice. Podržava sve prisutne formate 3D zvuka (Sensaura, EAX, A3D, DS3D, IA3D) koje prenosi na igrača kroz maksimalno 6 zvučnika. Opake MIDI mogućnosti dopuštaju profesionalnu aplikaciju te kartice. Tu je i neizbježna Internet Audio, Wav i Mpeg tri podrška čije navođenje u mogućnostima zvučne svodi njihove kupce na totalne debilkose. Pogled na stražnju stranu kartice otkriva 5 ulaza/izlaza. 5. je, naravno, najzanimljiviji. Softverski mu se može odrediti funkcija između triju ponuđenih – dodatni dvokanalski izlaz, dodatni stereo ulaz ili digitalni S-PDIF izlaz. Versajack, kako ga nazivaju, odlična je inovacija koja uvelike povećava fleksibilnost zvučne kartice. Turtle Beach opasno konkurira trenuačnim Creative Labsovim Live! šampionima – prema onome što smo pročitali ispred Live! serije po kvaliteti i mogućnostima definitivno jest, a pitanje je hoće li do sljedeće generacije Creativeovih kartica steći dovoljno prednosti i popularnosti da se na vrhu i održi? Eto, dotakli smo se i **Creative Labsa**. Oni nas ovaj put nisu zatrpali inovacijama kao što im je to oduvijek bio običaj. Novosti je malo, ali su zato dinamitne. Predstavljana su Creativeova rješenja iz Nomad porodice, **Nomad II MG** i **Nomad Jukebox**. Zanimljivo je da je za potonji proizvod odabran dizajn vrlo sličan Discmanima. Ipak, ovaj uređaj nema nikakve veze s compact discovima nego svoje tisuće pjesama crpi iz ugrađenog hard diska. Prema mišljenju nas u redakciji, svi ti solid state Mpeg3 playeri su divni i krasni, ali će svi propasti u zemlju kao da ih nikada nije ni bilo kad se pojave Discmani s mogućnošću reprodukcije Mpeg3 zapisa snimljenih na CD-ROM-u – istih onih koje slušate doma na računalu. Osim ovoga, demonstrirane su tu i nove GeForce 2 kartice i zanimljiv uređaj koji govori o povećanom zanimanju Creativea za tržište zabave. Sa svojim sustavom **Cambridge SoundWorks Playworks PS2000** ulaze na velika vrata u područje konzola. Ovaj specijalan komad opreme sastoji se od jednog višesustavskog zvučnika i subwoofera koji na konzole donosi EAX3D pozicionirani zvuk. Dizajnom je primarno namijenjen Playstation 2 konzolama. Središnji zvučnik napravljen je po načelu jedinstvene tehnologije reverzne akustike dipola koja će napuniti vašu sobu zvukom koji će izvirati iz dviju malih magnetskih zaštićenih gljiva koje ćete pozicinirati na telkač. Malo- pomalo, došli smo na teritorij E3-a kojim su vladale...

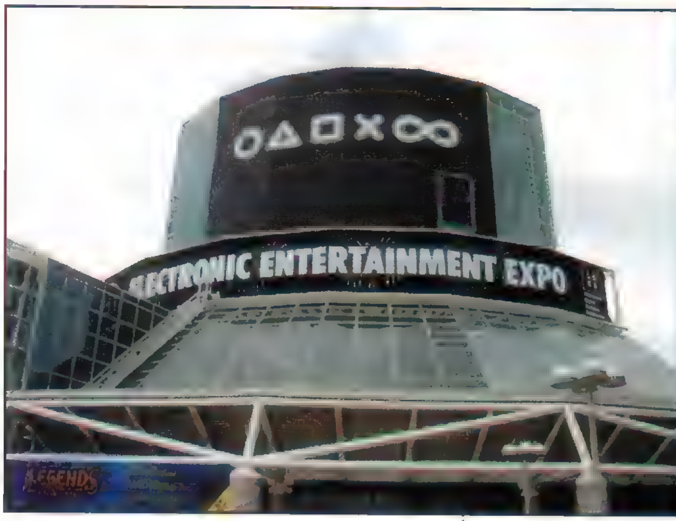
«Jedna nas stvar nevjerojatno zanima. Kako to da još nitko nije ponudio softver za reprodukciju Mpeg3 zapisa s CD-ROM-a pomoću Playstationa 2? Zbog Sony Musica??? Propustiti ovo bila bi nevjerojatna šteta...»





Patrik Pencinger

KONZOLE





Borba za promociju vlastitog proizvoda, bez kompromisa

Playstation 2 nakon početnih glitcheva dobiva puni zamah. Igre za američko/europsko lansiranje se proizvode punom parom. Demonstracije koje je bilo moguće vidjeti na sajmu uistinu su spektakularne. Glavna novost vezana uz PS2 objavljena na E3-u su datumi početka europske prodaje. Ulice će ove godine na Dan vještica ostati misteriozno prazne jer će PS2 biti lansiran četiri dana prije, 26.10. Zanimljivo je da će se moći u isto vrijeme kupiti i u Americi i u Europi. Nadamo se i u Hrvatskoj. Navedena je cijena za Ameriku 299$ (nešto jeftinije nego na japanskom tržištu), a pitanje je hoće li ista cijena biti i u Europi. Nadamo se da hoće (za usporedbu, cijena Playstationa 2 jednaka je onoj vrhunske grafičke kartice, npr. trenutačnoj cijeni GeForce DDR kartica). Uvelike najavljivani modem i čvrsti disk neće biti uključeni u paket, ali će biti odskora dobavljivi zasebno. Čvrsti disk bit će veći od inicijalno najavljenog, a spekulira se s veličinama od 20 do 30 GB. Za sustav će u vrijeme lansiranja biti dobavljivo otprilike 50 igara. Trenutačno je u razvoju **270 novih naslova**!!! Od dodatne opreme uz konzolu će se dobiti Dual Shock 2 kontroler, a softver potreban za reprodukciju DVD-a bit će ugrađen u hardver. To je i dobra i loša vijest: dobra – za gledanje DVD-a nije nužna memorijska kartica; loša – tko zna kako ćemo sada gledati DVD-e ostalih regija? Sve u svemu, autor teksta zna što će tražiti za rođendan koji se, slučajnosti li, poklapa s lansiranjem Playstation dvojke, hehe. Na E3-u se moglo vidjeti i prve dodatke dostupne za Playstation 2. Osim specijalnih Creativeovih zvučnika, zanimljive je stvarčice ponudio **Interact**. Sve predstavljene igračkice bit će dostupne na policama dućana do lansiranja PS2... Prva u nizu je **Alloy Arcade Stick** specijalno namijenjen za tučnjeave. Temelji se na sličnom modelu dostupnom za Dreamcast. Ima osam gumba, podržava makroe i ubit će boga u vašim protivnicima. Tu je i prva dodatna memorijska kartica koja za samo 6 $ veću cijenu od Sonyjeve nudi 16 MB nekomprimiranog prostora, naspram Sonyjevih 8 MB. **Interactova** najpopularnija periferalija, **Gameshark,** također dolazi za PS2, ispod imena Gameshark CDX, no tek 2-3 mjeseca nakon lansiranja. Kauč-krumpirima (preuzeto iz američke kućno kino terminologije, hehe) odlično će doći 16-gumbni daljinski koji podržava sve temeljne DVD funkcije uz cijenu od 19,99 $. Za kućno kino entuzijaste bez puno love Interact je pripremio ekonomično 5.1 zvučničko rješenje za samo 149 $, u što je uključen daljinac (samo za zvučnike, ne i za PS2). U razvoju su štap za pecanje i pištolj, temeljeni na sličnim modelima kod **Dreamcasta**, čiji izlazak na tržište ovisi o softverskoj podršci. Trenutačni kralj konzola u Americi i Europi je, barem službeno, Dreamcast. Dreamcast kojem konačno počinju raditi Internet mogućnosti kako spada i koji se agresivno bori da ostane na tržištu. To će mu se vjerojatno i dogoditi, i to ponajviše, ironije li, zahvaljujući Playstationu. Naime, momci i cure iz **Bleema!** zainatili su se i napravili Playstation emulator za Dreamcast koji ne samo da je funkcionalan i zadovoljavajuće kompatibilnosti nego sve vaše Playstation igre prebacuje u visoku rezoluciju tako da izgledaju bolje nego na originalnom Playstationu. Također, priprema se lansiranje specijalnog **Bleem!** kontrolera koji će omogućiti korištenje Playstation kontrolera, i memorijskih kartica sa snimljenim pozicijama. Emulator će izaći u četiri verzije, a svaka će sadržavati podršku za 100 Playstation igara. Iliti, «kako izmusti iz drimkastaša što više love». Zanimljivo je da će Bleem! na DC-u bez problema raditi s piratiziranim igrama, jer bi pokušaj rekreiranja Sonyjeve zaštite protiv piratiziranja u njihovom proizvodu bila «izravna povreda Sonyjevog patenta», reče nam glavonja iz Bleema. Prilično hrabar kroše iz Bleemova tabora Sonyju koji samo što ih nije pozatvarao na prošlom E3-u. Sve se vraća...



Gdje je god bilo Playstationa 2, bilo je i DVD filmova



Bleem je ponovno razljutio Sony novim emulatorom PSX-a, ovaj put za Dreamcast

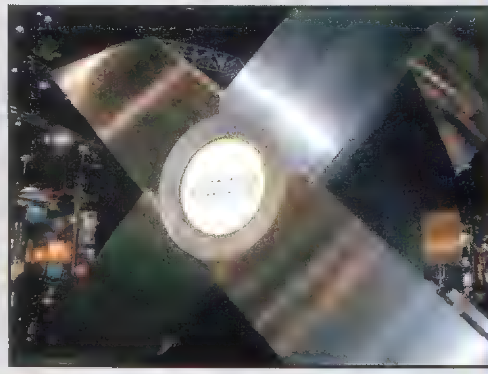
X-BOX



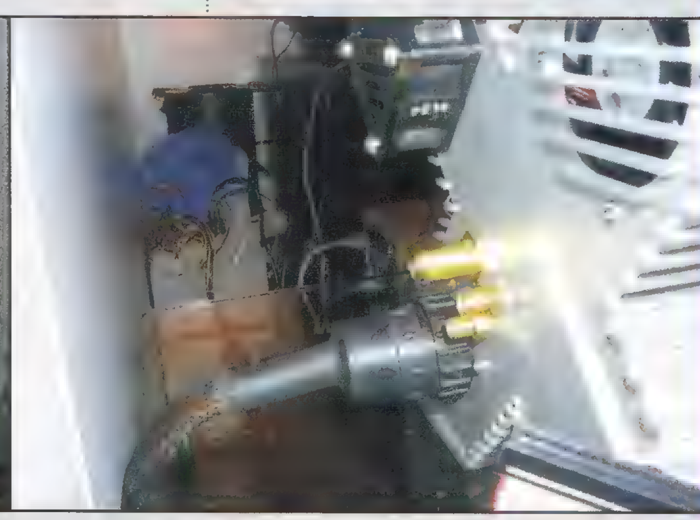


Microsoft je radi promocije X-boxa zakupio čak i stubište

Za sam kraj smo vam ostavili Microsoftovo novo čedo, famozni **X-box**. Microfost je pustio u javnost mnogo novosti. i sada smo više nego ikada sigurni da će svojom pojavom itekako zasjeniti išta što će dotad izroniti na tržištu igara. Prva velika novost vezana je uz procesor. Još uvijek je riječ o Intelovom Pentiumu III, no povećane frekvencije, sada ugniježdene na 733 MHz. To znači da su početno najavljene brojke promjenjive, te da možemo očekivati da će se povećati čvrsti disk sa sadašnjih 8 GB i radna memorija sa 64 MB. Definitivno je odlučeno da igre za PC i X-box neće biti kompatibilne. Na Internetu je feedbackom posjetitelja redizajniranih xbox.com stranica stvorena i svojevrsna maskota X-boxa, heroina proporcija neostvarivih u stvarnom svijetu, **Raven**. Predstavljeni su i novi demo snage X-boxa. Stanoviti Blackley, hardver guru Microsofta, izjavio je kako ti tehnološki demoi koriste otprilike 10% potencijala X-boxa. Također, naglasio je da će X-box imati tri zasebna procesora – CPU, GPU i procesor za zvuk. Detaljnije su predstavljene zvukovne mogućnosti X-boxa, koje su i više nego impresivne, a variraju od 3D pozicioniranog zvuka kroz Dolby Digital sustave preko stvaranja glazbe zavisno od događanja na ekranu do vrhunskog miksanja nekoliko kanala. Famozni **mock-up** Ravenice i robota izveden je u stvarnom vremenu, doduše uz mrvicu smanjene detalje. X-box je definitivno budućnost. Izdržat ćemo valjda još malo.







Hoće li doista X-box ovako izgledati? Zasad se čini da hoće!

RECENZIJE

SEDMERO SPEKTAKULARNIH





Kristina Jeren aka Rambo
Kćerka tisuću bitaka. Sposobna udaviti delfina golim rukama. Piše tekstove u Hackeru. Kao jedna od najravnopravnijih među ravnopravnima, ova žena smrt prošla je više frontova nego...ne znam.



Goran Račić aka Rambo
Veteran nad veteranima. Već dvadeset godina u tajnoj službi, ovaj diskretni ali i naočiti, a bogami i mladi špijun bavi se piljenjem kukuruza na pola posredstvom sile volje. Da, pogodili ste, piše za Hacker.



Patrik Pencinger aka Rambo
"Nitko ga nije vidio i preživeo" širi se glasina redovima neprijateljskim. Čuvena pošast svega što hoda, diše i ide na WC, Rambo se u slobodno vrijeme hrani upaljenim motornim pilama, a tu i tamo piše za Hacker.



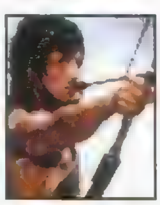
Damir Đurović aka Rambo
Kralj borbe noževima. Rambo je već u dvadeset država registriran kao smrtonosno oružje tako da mu za prijelaz preko granice treba oružani list. U slobodno vrijeme piše za Hacker.



Krešimir Lauš aka Rambo
Nakon nebrojenog broja vojnih operacija u trećesvjetskim zemljama kronično je oboljeo od vijetnamskog sindroma, trenutačno se bavi rušenjem helikoptera rukom i strijelom, a bogami i udarnim recenzijama.



Mislav Mataija aka Rambo
Opasan momak, nema što Ovaj smrtonosni majstor svih borilačkih vještina (kung-fu, karate, tajlandski boks, mitsunbishi) preživio je najgora ratišta i sposoban je prepričati priču. Trenutačno se bavi pisanjem za Hacker.



Damir Rukavina aka Rambo
Jao, majko! Popularno nazvan čovjek s tisuću rana, ovaj veteran trenutačno se bavi komercijalnim vađenjem strijela iz nogu pomoću baruta, a u slobodno vrijeme piše za Hacker.

DOBRODOŠLI...



Dakle. Kao što ste i pretpostavili, u posljednje je vrijeme igara sve više, što je u neku ruku i dobro i loše. Dobra strana priče leži u činjenici da je izbor igraćeg softvera znatno povećao asortiman artikala za ubijanje vremena, no problem je što nam ta pošast zna progutati i ono malo vremena koje i nije u domeni "slobodnog". No, svejedno: droga se mora nastaviti prodavati, a nama u redakciji će biti zadovoljstvo ocijeniti njezinu kvalitetu. U ovom spektakularnom dijelu recenzija predstavljamo vam Poslanika, Starlancera, Allegiance, Shadow Watch, Evolvu i ništa drugo nego Commanche vs Hokum. Ma nije li to divno. Evo, sada dok ovo pišem, načuo sam glasine da je i Daikatana dostupna hrvatskim igračima. Mi ovdje u Hackeru pričekat ćemo dok se ne domognemo originala ili zlatnog CD-a, no prije toga moramo se pomiriti s činjenicom da igra i nije baš previše spektakularna. Što se tiče druge strane naše boljke, Diablo 2 (koji još nije recenziran) ulazi u elitnu skupinu najstarijih igara u slučaju da se igra zakoči još koji mjesec. Sve u svemu, kao urednik ovog broja nadam se da vam kao tim donosimo određeni broj kvalitetnih recenzija koje će vam barem malo pomoći pri odluci kako spiskati dvjestotinjak maraka. Uživajte.

Recenzije prokomentirao Damir Rukavina



HACKER *medijski pokrovitelj hrvatske igre "Poslanik"*


samo u Hackeru
naruči svoj
primjerak hrvatske
igre "Poslanik"
LANIK
EKSKLUZIVNO
samo na
Hackerovom
CD izdanju
možete
pronaći
IGRIVI
DEMO
Poslanik
IGRIVI DEMO
Daikatana
www.LMinfo.hr • 01/48 23 356


POSLANIK

Velike ideje i mali narodi

POSLANIK

Point'n'click avantura nastala u domaćoj proizvodnji - najsažetiji je opis dosad najambicioznijeg hrvatskog projekta u sferi interaktivne zabave. Pridružite nam se u svjetskom ekskluzivu - recenziji prve hrvatske avanture



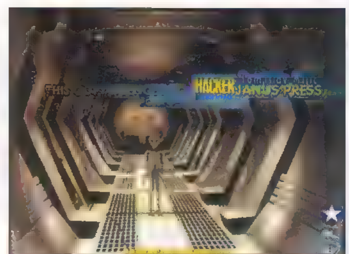
Jedna od najimpresivnijih scena u igri – veliki grad Sivih



Jedan od rijetkih primjera istodobnog kretanja i animiranja dvaju likova



Kome ti to, pinklec?



Evo, ovako ćete izgledati nakon intenzivne dijete popraćene našim Ultra-Slim čajem

Kupujte hrvatsko, jer ovaj proizvod to doista zaslužuje!

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Fragile Bits
IZDAVAČ	LM Informatika
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 MB, 8xCD
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
platforme	PC

ALTERNATIVNO

BLADE RUNNER
Stilom i izvedbom sličan Poslaniku, Blade Runner je ipak drukčiji u mnogim aspektima - nije linearan i više je akcijski orijentiran.

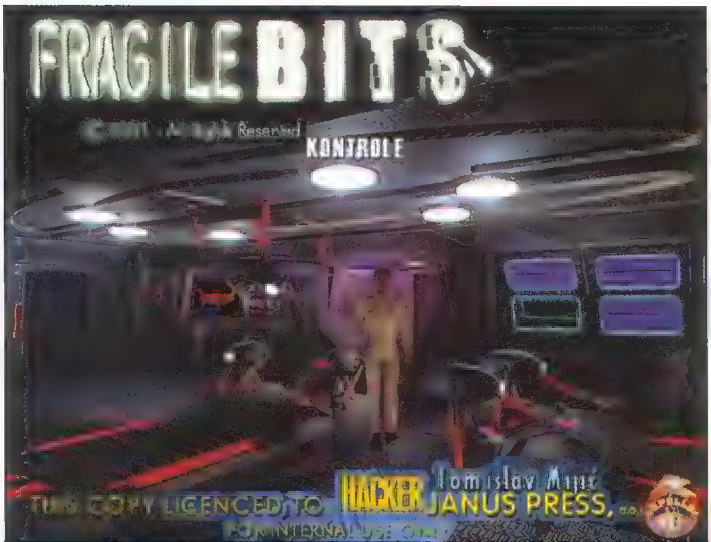
THE DIG
Jedan od velikih uzora Poslaniku. The Dig, stara Lucasova igra, se također temelji na neuspjeloj svemirskoj misiji te susretu s naprednom izvanzemaljskom rasom.

THE LONGEST JOURNEY
Najnovija point'n'click avantura nepoznatog norveškog tima. Kritika je obožava, igrači također. Radnjom nema nikakve sličnosti s Poslanikom, no u početku je također krenula u lokalnu distribuciju, da bi ovih dana zavladala europskim tržištem.

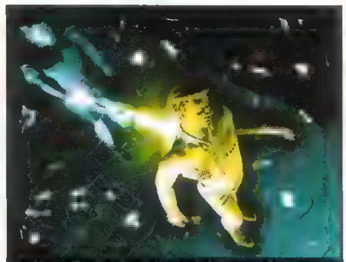
Ekonomska situacija u Hrvatskoj svima nam je, nažalost, i predobro poznata. Ljudi s idejom i sposobnošću teško mogu doći do ikakve prilike prograti svoju ideju, osobito ako je riječ o nečemu što ne odgovara uobičajenom. Takav je slučaj i s hrvatskom scenom proizvođača igara. Da sposobnih ima, dokazuje i nekoliko intervjua i prvih prikaza koje ste mogli pročitati u posljednjim brojevima Hackera, a među njima je i Fragile Bits, programerska kuća iz Zagreba. Njihova SF avantura Poslanik, koju su dizajnirali posljednje tri godine bez ikakve financijske potpore, svjedoči o velikim ambicijama i velikom potencijalu, ali, nažalost, i o okrutnoj činjenici da je danas teško tako dizajnirati igre. Naime, i ovakav kakav jest, Poslanik je iznenađujuće dobro dizajnirana igra koja se u mnogočemu može mjeriti sa svjetskim standardima, no vidi se da joj nedostaje onaj završni dodir, što je i bilo za očekivati.

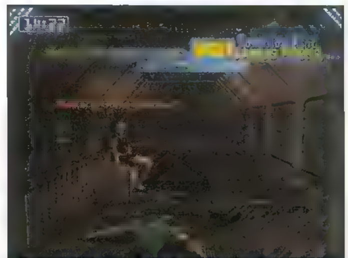
Krenimo od početka. Poslanik je avantura, i to avantura u klasičnoj *point'n'click* maniri kakvu nismo vidjeli već uistinu dugo. Pokretač igre je kompleksna SF priča. Riječ je manje-više o klasičnom SF-u s primjesama fantasyja, a njezin je autor inače objavljivao SF priče u nekadašnjem Siriusu. Polazište radnje je nikad realizirana misija Apollo 19 godine 1978. Misija teče po planu, ali iznenada, bez upozorenja, izvanzemaljci napadaju astrounaute, uništavaju kompletnu misiju i samo jedan astrounaut, mladi David D. Walker, ostaje živ. Taj ste astronaut, dakako, vi. Budite se dezorijentirani na skrivenoj izvanzemaljskoj bazi na Mjesecu. U bazi vlada kaos, izvanzemaljci se međusobno bore, mnogo je mrtvih... Zahvaljujući tome, imate šansu razgledati je i upoznati se sa situacijom. Susrećete nekolicinu prijateljski raspoloženih Sivih (tako se zove ta izvanzemaljska rasa) koji vam objašnjavaju što morate činiti. I tu se stvari kompliciraju...

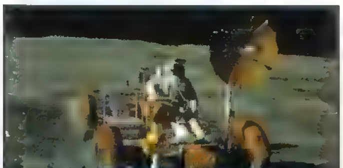
Možda je najbolje krenuti od šire slike. Naime, dvije izvanzemaljske rase s kojima ćete doći u dodir su spomenuti Sivi, sivi čovječuljci velikih crnih očiju kakve smo već vidjeli u Dosjeima X i drugim serijama, te Reptoidi, koji predstavljaju glavne negativce. Sivi su pod izravnim utjecajem zlih Reptoida i moraju slušati njihove naredbe. Međutim, ni jedni ni drugi nisu tehnološki napredni sami po sebi - sva je njihova tehnologija ostavština napredne rase, tzv. Stvoritelja. Stvoritelji su svoje golemo tehnološko znanje ostavili po cijelom svemiru, ali ključ cijele njihove civilizacije je artefakt *tehnovirus*. Onaj tko posjeduje tehnologiju, posjeduje svemir - krilatica je cijele igre, a isto vrijedi i za *tehnovirus*. Onaj tko uspije pronaći artefakte potrebne za njegovu aktivaciju, otključat će cjelokupnu tehnologiju i znanje Stvoritelja. Međutim, ti su artefakti programirani tako da ih samo jedna osoba, čovjek kojemu je to suđeno, može aktivirati. Ta se osoba

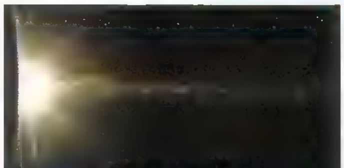


Sve prostore u igri odlikuje futuristički, hipertehnološki dizajn


Animacije se ponekad (ali, nasreću, ne prečesto) pojavljuju u obliku slide-showa


Kako vidite, naš je časopis tražen i na svemirskim kolonijama


Isječak iz impresivne uvodne animacije


Lijepo, zar ne?


Izvrsno dizajniran izvanzemaljski grad - popriště većeg dijela vaših pustolovina

Uz nešto više novca, sve bi ovo bilo znatno bolje, ali s obzirom na uvjete...

naziva *poslanikom*, a utjelovljena je, dakako, u liku Davida Walkera. Na njemu je da spasi svemir i donese prosperitet i moć svojem planetu.

HOUSTON, WE HAVE A .....ARRRRGHHHHHH

Kao što vidite, priča je, kako jednoj avanturi i priliči, vrlo kompleksna i ambiciozna. Gore spomenuto nije, dakako, sve o čemu se u igri govori. Teorije zavjere, ljudi u crnom, izvanzemaljske otmice, putovanja kroz vrijeme... samo su neki elemeti koji prožimlju radnju igre i potvrđuju nam da se na priči uistinu mnogo radilo. Međutim, način na koji je ona izložena mogao je biti i pregledniji i jednostavniji. Naime, dojam je da igra pokušava pokriti, "progutati" više nego što je u stanju, tako da se igrač često osjeća zbunjen i u zaostatku s neumoljivo brzim razvojem priče. Primjerice, na samom se početku nalazite u izvanzemaljskoj bazi, potpuno izgubljeni, bez imalo pojma što trebate učiniti. No, već nakon nekoliko prvih zagonetaka susrećete izvanzemaljce koji vas odjednom bombardiraju hrpom informacija - o Reptoidima, Sivima, Stvoriteljima, poslaniku - dovoljno da prosječnog igrača sasvim zbuni. S druge strane, ako se dovoljno uživite u priču i rješavanje zagonetki, to vam ne bi trebalo smetati. Unatoč vrlo ambicioznoj priči i narativnoj složenosti i pretrpanosti, Poslanik je što se zagonetaka tiče iznenađujuće izravan i lako razumljiv. Nema onog tipično nelogičnog avanturističnog naklapanja kao što je "donesi mi jabuku i dobit ćeš planove za nuklearnu bombu" ili "otiđi u drugi grad da bi pronašao list papira" nego je manje-više uvijek jasno što i zašto treba učiniti.

Poslanik je, što se izvedbe tiče, klasična *point'n'click* avantura. Pogled na vaš lik i okolinu je iz trećeg lica, iz različitih udaljenosti i kutova s obzirom na scenu. Akciju - dakle, kretanje, uporabu predmeta i dijalog - kontrolirate isključivo mišem. Samo je sučelje dizajnirano vrlo nenametljivo i jednostavno. Primjerice, želite li sačuvati igru, jednostavno povučete kursor u gornji desni kut ekrana i spremite je u jedan od četiriju Quick-Save pretinaca. Želite li istu učitati, učinite isto, samo u lijevom kutu. Prijeđete li mišem po ekranu, kursor će promijeniti oblik čim prijeđete njime preko neke interaktivne zone, predmeta i sl., a naziv predmeta će masnim slovima biti ispisan pri dnu ekrana. Želite li da se naziv predmeta ispiše na lijevom rubu, vrhu, sredini ekrana? Nema problema - samo povucite slova mišem i smjestite ih bilo gdje. Isto vrijedi i za ostale dijelove sučelja. Primjerice, neke je predmete, poput znakova, nacrta, mapa i sl., potrebno pobliže ispitati pa će se otvoriti mali prozor s njihovom zumiranom slikom koji možete micati kamo želite radi bolje preglednosti. Sve u svemu, možemo reći da je sučelje dizajnirano nevjerojatno dobro. Čak bismo se usudili reći - bolje nego u većini avantura koje smo vidjeli.

CRVENI PLANET

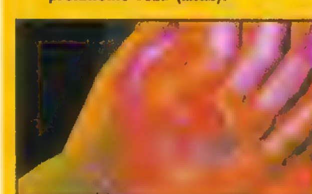
Sama je igra manje-više linearna te podijeljena na tri tematske cjeline. Prva se događa na Mjesecu, a druge dvije na koloniji negdje na Marsu. Kroz ta su tri dijela zapravo predočena tri najčešća tipa avantura. U prvom dijelu igra je potpuno usmjerena na rješavanje zagonetki, uporabu predmeta i uglavnom osamljeničko istraživanje. U drugom dijelu, tijekom prvog boravka na koloniji, nećete uglavnom raditi ništa osim razgovarati s nekim od mnogobrojnih likova. U trećem, pak, dijelu, Poslanik postaje akcijska avantura u kojoj su brzi refleksi i rapidno razmišljanje uglavnom važniji od rješavanja zagonetki. To zapravo znači da mnoge složene zagonetke morate riješiti pod vremenskim ograničenjem, i tako nekoliko puta zaredom, što završetak igre čini nevjerojatno napetim i intenzivnim. Dakle, igru možemo promatrati kao sintezu triju uglavnom različitih elemenata: materijalne zagonetke, dijaloga i akcije. Nemojte to shvatiti previše doslovno, ali pojednostavljeno rečeno, to je koncepcija ove igre. U realnosti to izgleda vrlo zanimljivo - svaki igrač avantura može tu pronaći nešto za sebe, bez obzira preferira li rješavanje kompleksnih zagonetki, interakciju s likovima, akciju, istraživanje... Moramo priznati da dosad nismo vidjeli neku avanturu koncipiranu na sličan način. Obično, ako u nekoj avanturi ima akcije, ta akcija toliko dominira da su zagonetke i interakcija potpuno zapostavljeni. S druge strane, ako je avantura potpuno usmjerena na složene zagonetke i istraživanje, onda u njoj obično nema gotovo nijednog lika osim onog kojeg vi kontrolirate. Poslanik je u svemu tome pronašao zlatnu sredinu. Doduše, moglo bi se reći da su najuspjeliji dio igre zagonetke. Igra sadrži nekoliko nevjerojatno dobro dizajniranih logičkih puzzleova, dovoljno teških da zaintrigiraju svakoga, a opet nimalo nelogičnih. Walker će morati mnogo petljati s izvanzemaljskom tehnologijom, svakojakim napravama i složenim spravicama, kao i nekim slagalicama sličnim onima u starijoj Lucas Artsovoj igri The Dig, jednom od uzora Poslanika.

KAKO KORISTITI MEMORIZATOR

Uglavnom logični Poslanik sadrži i jednu dosta zbunjujuću zagonetku. Riječ je o tzv. memorizatoru, spravici koju ćete vrlo intenzivno rabiti u prvom dijelu igre. Točnije, memorizator ćete morati koristiti želite li otključati pristupni kod nekog uređaja, odnosno «narediti» nekom uređaju da se ponaša na određeni način. Problem je u tome što je memorizator, kao i njegova uporaba, toliko nerazumljiv da ga je gotovo nemoguće koristiti bez uistinu dugotrajne metode pokušaja i pogrešaka. Naime, nije riječ samo o tome da je poprilično nezgodno deducirati kada, gdje i na koji način upotrijebiti memorizator, nego i o činjenici da je sučelje memorizatora samo po sebi pretjerano složeno. Potrebno je vrlo neobičnom, reklo bi se programerskom, logikom zaključiti kad treba slati podatke, kad treba primati, kad šifrirati, dešifrirati... Uz slike je jedan od primjera njegove uporabe.


▲ Nakon što upišemo svoj DNK u biospremnik i stavimo u njega konus, prvo generiramo nasumični kod u memorizatoru...

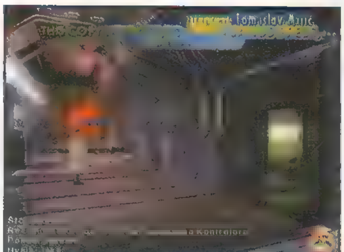

▲ ... potom uspostavimo vezu s biospremnikom tako da ga označimo i pritisnemo šalji. Opet pritisnemo šalji, dobijemo listu kodova, te selektiramo generirani kod. Njega ponovno pošaljemo i potom prekinemo vezu (izlaz).


▲ Opet selektiramo novi generirani kod i pošaljemo ga. Biospremnik postaje dio Walkerovog tijela...


▲ Selektiramo generirani kod i šifriramo ga...


Svjetolosni efekti – nisu u real-timeu, naravno, jer je ovo slika iz animacije, ali ipak oduzimaju dah


Povjerljivi razgovori daleko od znatiželjnih ušiju


Pričljivi Jake jedan je od najsimpatičnijih likova

DISTRIBUCIJA

Poslanik bi već trebao biti na tržištu u vrijeme dok čitate ovaj tekst. Mada se još uvijek ne zna kako i gdje će se prodavati, poznata nam je cijena. Ona je, s obzirom na okolnosti, uistinu nevjerojatno povoljna. Ovu igru na 2 CD-a, u običnom jewel case izdanju, dakle bez kutije, možete već sad naručiti i dobiti pouzećem za 99 kn + PDV + poštarina, što sveukupno iznosi oko 150 kn, ili pak preuzeti osobno za samo 120 kn. Javite se izdavaču, LM Informatici, na telefon 01/482-3356, i naručite igru već danas. Što se strane distribucije tiče, Fragile Bits još uvijek nije uspio pronaći izdavača za strano tržište, no trenutačno traju intenzivni pregovori. U Fragile Bitsu se nadaju da će Poslanika uspjeti progurati na E3 sajmu – želimo im sreću jer je igra to ustinu i zaslužila...



Primjerice, morat će rastavljati mikroskop, popravljati pokvareni strujni osigurač, otvarati brave pomoću složenih slagalica... Nisu sve te zagonetke iz prvog dijela igre, no upravo ih taj dio sadrži najveći broj. Radi težih zagonetki, postoji i jednostavni mod igre koji omogućuje preskakanje tih težih dijelova. Također, igra automatski daje "hintove" ako na nekom puzzleu provedete previše vremena.

PRONAUNSIEJŠN

Što se tehničke strane tiče, u Poslanika je uloženo uistinu mnogo truda i grafičkog poliranja iako je sasvim očito da se ne može mjeriti s najnovijim avanturama s 3D grafikom, a u nekim aspektima ni s nekim nešto starijim igrama poput Blade Runnera. Zapravo, kad bi vas zanimalo kako grafika u igri izgleda, a da ne možete sami vidjeti slike, opisao bih je kao jednostavniju, statičniju, ali i ispoliraniju inačicu Blade Runnera (likovi, primjerice, zahvaljujući naprednom alpha-channelingu, nisu onako ružni i kockasti). Ne treba nikako zaboraviti da je igra silom prilika, koje su nažalost sasvim očite, bila u razvoju cijele tri godine, a prije tri godine koncept 3D avanture nije bio nimalo uobičajen. Također, zahvaljujući nepostojećoj financijskoj potpori, igra se u nekim dijelovima doimlje pomalo nedorađeno. Pozadine su tako gotovo uvijek manje-više statične i ponekad nedovoljno detaljizirane. Primjerice, ako opet potegnemo usporedbu s Blade Runnerom, tamo je sve bilo animirano, padala je kiša, dimilo se iz kuhinja uličnih restorana, ljudi su hodali naokolo, ovdje toga uglavnom nema. Još je jedna neobičnost to da u Poslaniku, s iznimkom animacija, gotovo da nema vanjskih prostora. Naravno, to je razumljivo s obzirom na mjesto radnje (Mars!), no čini se da Poslanik ima problema s prikazivanjem velikih otvorenih prostora. Nadalje, kretanje likova je pomalo nespretno riješeno. Budući da je animiranje kretanja većeg broja likova odjednom bio očito pretežak zadatak, oni uglavnom ne hodaju nego se na neki način "teleportiraju". Nije riječ o velikim nedostacima, no možete biti sigurni da bi sve to izgledalo svjetlosnim godinama bolje da su Fragile Bits za svoj projekt u samom početku osigurali financijsku i logističku potporu. Što se zvuka tiče, možemo uputiti isključivo pohvale. Uz atmosferičnu futurističku glazbu, stalno će vas pratiti svi mogući efekti poput klizanja automatskih vrata, rada različitih strojeva, fijuka letjelica itd. Animacije su također uglavnom kvalitetno izveden dio igre. Iako u malenom formatu (640*300), vidi se da je u njih uloženo poprilično truda. Jedini je nedostatak što se zvuka tiče gluma, tj. *voiceoveri*. Naime, na recenziju smo dobili verziju s engleskim jezikom u animacijama, a hrvatskim u igri (u samoj igri, inače, nema digitaliziranog govora). Domaća će verzija ići u prodaju s hrvatskim govorom, ali engleska verzija, koju smo čuli, na nekim mjestima zvuči pomalo nespretno. Pri tome ne mislim samo na osrednje glumačko umijeće nego i na činjenicu da neki od glumaca, Hrvata, naravno, nemaju nimalo savršen engleski izgovor, unatoč tome što glume punokrvne Amerikance. Naravno, hrvatski igrač to neće primijetiti, osim ako kupi englesku verziju.

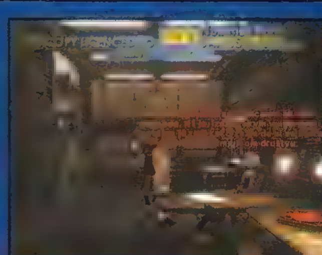
Poslanik je uistinu ugodno iznenađenje! Moram priznati da sam na vijest o "prvoj hrvatskoj avanturi" bio pomalo skeptičan, no pokazalo se da je igra dizajnirana vrlo dobro. Iako se vidi da ne spada u gornji dom tržišta, što zbog loše financijske situacije nije niti mogla postići, ovaj je autor u svojoj karijeri što vidio, što recenzirao, poprilićan broj mnogo slabijih igara koje su se unatoč tome uspjele probiti i na svjetsko tržište. Poslanik je pravi dokaz da je za dizajniranje igre dovoljno imati dobru ideju i dovoljno volje, kao i sposobnosti - ne morate živjeti u Americi da biste svoju viziju sproveli u djelo. Uistinu treba skinuti kapu dečkima iz Fragile Bitsa, potrošili su tri godine svog života mukotrpno radeći na projektu za koji nikad nisu ni kune dobili, što nije nimalo lako. Poslanik, nažalost, ipak pati od niza sitnijih problema, no činjenica je da se u takvim uvjetima nije ni mogla napraviti savršena igra. Nadam se da će se Poslanik (odnosno Ward, kako će se zvati engleska inačica) uspjeti prodati na stranom tržištu, za što, što se same kvalitete tiče, ne vidim naročitih prepreka.

JEZIČNA PITANJA

Poslanik postoji u hrvatskoj i engleskoj verziji čiji je naziv The Ward. Budući da su se hrvatski dijalozi u vrijeme pisanja teksta ponovno snimali u Jadran filmu, u verziji koju smo mi dobili nije postojao digitalizirani hrvatski govor, nego samo engleski, no u samoj su igri svi dijalozi bili na hrvatskom. Naravno, u prodaji se neće pojaviti takva inačica, kod nas će igra izaći na hrvatskom jeziku. Kako to izgleda? Pa, neke primjere dijaloga možete vidjeti na slikama. Naravno, budući da smo navikli na engleske igre, sve to često zvuči malo neobično, ali jednom kad se naviknete, shvatite da su dijalozi razmjerno dobro napisani. Jedina je mana što je ponekad malo previše očito da su prvo pisani na engleskom, a potom prevedeni. Primjerice, rečenica "What is it you need?" u značenju "Što želiš?" je doslovno prevedena u "Što ti to treba?". Isto tako, dijalozi očito nisu temeljito lektorirani pa ima i pravopisnih pogrešaka poput "Ja bi išao" itd. Ali, sve u svemu, hrvatski jezik prvi put u jednoj ovakvoj igri funkcionira sasvim dobro.



I mali sivi čovječuljci govore hrvatski


Glavni negativac, uglađen ali ipak zao



Kako biti uvredljiv na tečnom književnom hrvatskom? Evo kako

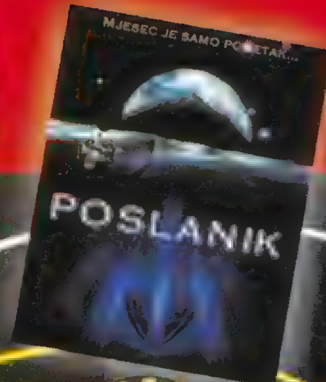

Ako ste nepristojni, evo što se događa. Brazilac će, primjerice, ostati uvrijeđen još satima

OCJENA

Iako Poslanik, razumljivo, nikako ne spada u svjetsku A produkciju, ipak će nam ostati u sjećanju kao prva prava hrvatska igra u skladu sa svjetskim standardima

76%

VELIKA NAGRADNA IGRA



HACKER *i*

te nagrađuju s

10

primjeraka

hrvatske igre "Poslanik"



Sudjelujte u nagradnoj igri Hackera i osvojite svoj primjerak "Poslanika"

Kako osvojiti nagradu?

Nagradno pitanje: *Na koliko CD-a dolazi igra Poslanik?*

Odgovor na nagradno pitanje napišite na dopisnicu i zajedno s nalijepljenim kuponom pošaljite na adresu Janus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/1, Zagreb najkasnije do XX lipnja s naznakom "Za Poslanik". Sretno!

NAGRADNI KUPON

ODGOVOR

Ime i prezime

Adresa

telefon

e-mail

Oh, my God ... it's full of stars!

IMPERIUM GALACTICA 2

PREPORUKA MJESECA

Poznata rečenica iz Clarkeove Odiseje 2001 najbolje opisuje oduševljenje i općinjenost svih SF fanova kad se pojavi nova igra u svemiru u kojoj nije jedini cilj bezumno napucavati sve oko sebe u svom X-wingu ili sličnoj letjelici



Ah, koja romantika - zalazak sunca i policijska postaja u izgradnji

PIŠE **Mario Bošnjak**

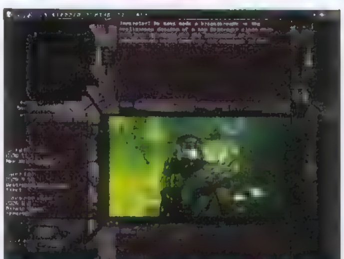
INFO	
PROIZVOĐAČ	Digital Reality
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, D3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64 MB, D3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D, OpenGL
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

Dakako da igre u kojima letite u nekom superbrzom brodu opremljenim svim mogućim laserima i drugim energetskim oružjem i život vam je svake sekunde u opasnosti imaju svojih prednosti, pogotovo u podizanju adrenalina, no postoje i one druge igre u svemiru, igre u kojima je bitnije taktičko razmišljanje nego brzi refleksi. Nekima je to predosadno i sporo, ali postoji uistinu mnogo igrača koji vole polako istraživati svemir, širiti svoje carstvo planet po planet, istraživati nove tehnologije u znanosti, sklapati saveze i voditi ratove protiv drugih rasa, sve s ciljem da jednog dana postanu Gospodari svemira! Kako smo umišljeni...

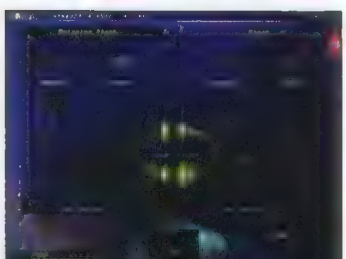
Igra, dakle, u osnovi spada u skupinu 4X strategija. Ovo 4X dolazi od 4 riječi koje u najkraćim crtama opisuju bit igara - explore, expand, exploit i exterminate. Za novije igrače koji se još nisu susreli s takvom igrom (u posljednje vrijeme nema ih mnogo), recimo da su najveće legende Master Of Orion i Starcontrol serijal. Sad se vjerojatno prisjećate da vam je neki stariji igrač zaneseno pričao o njima. Igrama ste jednostavno općinjeni ili ih uopće ne volite. Ipak, da se ne bi ograničili na taj mali krug igrača, autori su odlučili u igru ubaciti i neke atraktivnije elemente poput real-time strategije i 3D grafike. Prvi pokušaj Digital Realityja da spoji RTS i 4X strategije prije tri godine nije baš polučio veliki uspjeh. *Hard core* se svemirskim stratezima svidjela zbog dubine igre, mogućnosti istraživanja različitih tehnologija i mikromanag-



Glavni ekran u kojem otkrivate nove planete, lovite protivničke brodove i još mnogo toga



Svaka poruka ima audiozapis i kratku animaciju



Flote možete jednostavno preuređivati



Ljudi se uvijek bune na velike poreze - mora i država od nečeg živjeti

Mogućnost zumiranja je iznenađujuća, od galaksije do prozora na letjelici

menta kolonija, ali je imala malu *replay* vrijednost. Imala je linearnu priču koja vas je pratila dok ne postanete Grand Admiral, a nakon toga nije bilo više izazova. Osim toga, imala je poprilično lošu grafiku čak i za to vrijeme.

DRUGA SREĆA

Budući da ste sigurno već pogledali konačnu ocjenu, neću vam pokvariti užitak čitanje teksta ako vam odmah kažem da su ovaj put napravili sve kako treba. No, ipak krenimo redom. Radnja igre smještena je u 26 stoljeće. Kloniranje ljudi i genetska manipulacija su konačno dovoljno razvijeni da znanstvenici mogu stvoriti superljudsku rasu. Mislim da će nam trebati mnogo manje od pet stoljeća da znanstvenici počnu klonirati ljude, no dobro ... Militantne vlada želi otkriće iskoristiti za stvaranje vojske nemilosrdnih vojnika, no grupica znanstvenika se pobuni i na četiri neuništiva memorijska kristala zapiše sve podatke o svojim



istraživanjima te ih pošalje na četiri *random* lokacije u svemiru. Sigurno već pogađate, vaša je zadaća pronaći sva četiri kristala prije ostalih rasa. Osnovna igra se sastoji od triju kampanja, svaka iz perspektive druge rase. U kampanjama možete kontrolirati Solariane (ljude), Kra'hene ili Shinare. Inače, u igri postoji osam rasa, ali njih možete koristiti samo u multiplayeru. Svaka kampanja ima više-manje slobodan tijek radnje, ali postoje neki ključni događaji i zapleti koji je usmjeravaju. Primjerice, kao Solarian možete napraviti bombu koja može uništiti cijeli planet, ali se može iskorisiti samo jedanput i ne može se napraviti druga. Daljnji tijek radnje dosta ovisi o tome što ćete s njom učiniti. Slična stvar se događa i kad kao Kra'hen izumite crvotočinu kojoj morate odrediti gdje će biti izlaz, bliže ili dalje od neprijateljskog sustava. Na

početku igre imate samo jedan planet i jednu malu flotu. Od ovih skromnih početaka trebate stvoriti veliko carstvo bogatstva i moći. Prvo trebate istražiti okoliš, kolonizirati susjedne planete, izgraditi baze u kojima ćete istraživati nove tehnologije, a nakon toga uspostaviti diplomatske kontakte s rasama koje otkrijete. Veterani u ovakvim igrama će se odmah snaći u ovoj igri, bez ikakve pomoći, ali se ni početnici ne trebaju brinuti. U igru je ugrađen odličan *tutorial* koji vas vodi kroz gotovo sve aspekte igranja: upravljanje flotama, istraživanje, diplomacija, špijunaža, managment kolonija i, naravno, borbu. Za sve to vam neće trebati više od sat vremena, a poslije vam kao podsjetnik može poslužiti i opsežan *help* koji možete u igri pozvati tipkom *F1*.

Sučelje u igri je intuitivno i praktično. Sastoji se od više ekrana koji se mogu pozivati funkcijskim tipkama. Glavni ekran u igri je svemirska karta koja vam pruža predivan pogled na vaše carstvo i okolni dio galaksije. Možete jednostavno rotirati i zumirati. Zvijezde, planeti i

RASNA PODJELA

Igra je podijeljna na tri kampanje s trima različitim rasama. Svaka kampanja ima svoj tijek radnje iako je svim rasama cilj zajednički - zavladati svemirom. Zahvaljujući različitim sposobnostima, one to čine na različite načine. U multiplayeru možete kontrolirati još pet različitih rasa: Antari, Tolueni, Iberoni, Cheblani i Godani.



SOLARIANI - Ljudska rasa je uglavnom prosječna u svemu, ali im je najveća prednost u istraživanju. Da bi bila uspješna, trebate poticati razvoj i proizvodnju. Dobra strana im je i što mogu sklopiti savez sa svim rasama, osim Kra'henima. Njihov je cilj skupljanje četiriju kristala pomoću kojih će postati savršeni, besmrtni i tako zavladati svemirom.



KRA'HENI - Ovo je ratnička rasa čiji je jedini cilj zavladati svemirom bez obzira na cijenu. God-Emperor je njihov vladar kojem se svi klanjaju i slušaju ga bez pogovora. Oni se ne mogu udružiti ni s jednom rasom zbog svoje filozofije da sve ostale treba istrijebiti i preuzeti svemir samo za sebe. Oni najbrže mogu stvoriti veliku flotu brodova zahvaljujući nižoj cijeni proizvodnje brodova.



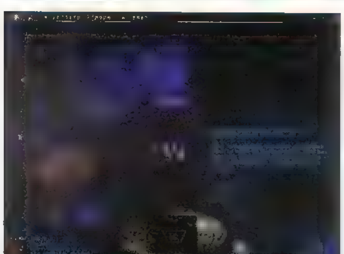
SHINARI - Njih je najlakše opisati kao ratne profitere. U interesu im je da ratovi traju što duže jer tada mogu najviše zaraditi. Specijalnost im je trgovina, diplomacija i špijunaža. S nekoliko dobrih špijuna mogu postići isto što i s nekoliko velikih flota. Kad trebaju ići u otvoreni sukob s nekom rasom, onda uglavnom unajmljuju plaćenike jer ima borba ne ide najbolje. I njima je cilj osvojiti svemir, samo što to čine na jedan tiši i podmukliji način.



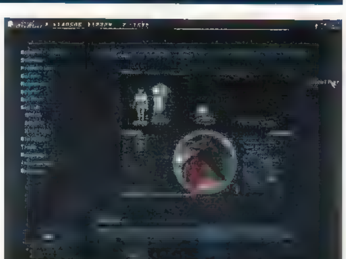
Idući će put promisliti dvaput prije nego što me napadne



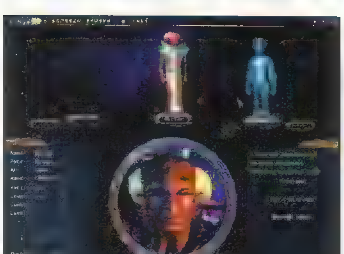
Brodove možete nadograđivati boljim oružjem kad ga izumite



Tutorial vas vodi kroz sve aspekte igre



Za pomoć se ne morate brinuti, sve je tu



Novi se špijuni uvijek nude za posao



Diplomatski izbornik

brodovi su jasno vidljivi na njoj, a imaju i naziv pokraj sebe. Svaki planet i brod možete jednostavno preimenovati da biste ih lakše zapamtili ili možda želite novoosvojeni planet posvetiti nekoj dragoj osobi. Oko vaših planeta i brodova se vidi i doseg radara koji određuje prostor u kojem možete spaziti protivnički ili neutralni planet ili brod. Karta je prilično šarena zbog raznobojnih nebula i maglica, što znači da je lijepa, ali bi se o realizmu dalo raspravljati.

ŠPIJUN KOJI ME VOLIO

Bilo da trebate upravljati svojim flotama ili želite odrediti što će se sljedeće raditi na pojedinim kolonijama, u igri možete odrediti do koje dubine želite sami upravljati, ručno, a što želite da se automatski radi. U početku ćete vjerojatno htjeti sami određivati koje će se građevine graditi i gdje, što će se proizvoditi i istraživati kako biste što prije došli do određenog cilja, ali poslije, kad budete imali mnogo kolonija, možete ih prebaciti u automatski način rada odredivši im na što da se skoncentriraju: na stvaranje novih brodova i oružja, istraživanje, trgovinu i slično. Kroz igru možete kolonizirati planete čak s 80 različitih površina. Svaki ima svoj poseban reljef, svjetlosne efekte i vremenske uvjete. Karte kolonija su također 3D, mogu se rotirati i zumirati i na njima graditi različiti objekti. Razina detalja je zadovoljavajuća s obzirom da su zgrade 3D objekti.

Diplomacija je također bitna u igri. Kad želite uspostaviti kontakt s nekom rasom, to obavljate preko izbornika u kojem odabirete što želite raditi: pregovarati o primirju, uspostavljati saveze, nuditi darove, iznuđivati novce ili jednostavno čavrljati s njihovim vladarom da biste poboljšali međusobne odnose. Računalno kontrolirani protivnici nisu glupi, čak ni na *easy* težini: ako uporno kršite dogovore o nenapadanju, nakon nekog vremena više neće htjeti uspostaviti novo primirje; ako vam je ekonomija slaba, susjedna carstva neće ulaziti u trgovinske udruge s vama jer im se to jednostavno ne isplati. Jedna stvar koja vam pomaže u svim ostalim aspektima igre je špijuniranje. Špijune ne možete stvarati niti trenirati, možete ih samo iznajmljivati kao plaćenike. Svako malo ponudi vam se neki špijun, tajni agent, kojeg onda procijenite po njegovim osobinama, sposobnosti i cijeni te pošaljete na određeni zadatak. Neki su špijuni bolji od drugih. Najviše izgleda imaju oni koji pripadaju narodu kojeg trebaju špijunirati, a najbolji su oni koji mogu mijenjati svoj oblik.

FILMSKI ELEMENTI

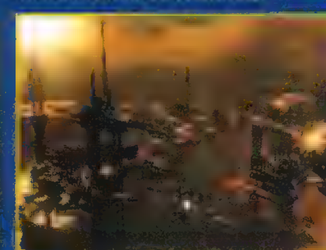
Odgovor na pitanje zašto igra dolazi čak na 4 CD-a vjerojatno ćete pronaći u ovom okviru. Pomnim proučavanjem sadržaja CD-a uvidjeli smo da igra zauzima samo prvi, s kojeg se istrese 465 MB na vaš tvrdi disk, dok su preostala tri pupunjena filmovima i audiozapisima. Svaki CD za jednu kampanju. Svi dijalozi su digitalizirani tako da u igri ima više od 100 000 izgovorenih riječi. Filmski isječci su zbilja nešto posebno, kao u nekom dobrom SF filmu. Ima dosta spektakularnih prizora. Sve je, dakako, popraćeno dramatičnom orkestralnom glazbom koja će vas dobro prodrmati. Modeli su rađeni u općeprihvaćenom 3D Studiu Max i poslije kompresirani u novom Bink video playeru, što znači da je i tehnička kvaliteta na visokoj razini. Autori su rekli da možda izađe i DVD verzija koja bi donijela sve filmove u MPEG-2 formatu, s dodatnom glazbom i govorom. Najviše iznenađuje da Digital Reality nije neka američka ekipa s milijunskim budžetom, nego mlada programerska ekipa iz Mađarske! GT Interactive im je sigurno financijski pomogao, ali mi smo još uvijek ugodno iznenađeni. Ima još nade za ovaj dio Europe!





Iznimno je mnogo vremena potrošeno u izradu modela u 3D Studiu Max





Svaki se kadar želi napraviti što upečatljivije





Ovakvih se akcijskih prizora ne bi posramio ni pravi film

Špijunaža je jedna od osnovnih taktika u igri



U multiplayeru možete odabrati jednu ili osam rasa



Dobro da se vrijeme može pauzirati - tko bi sve ovo stigao kontrolirati



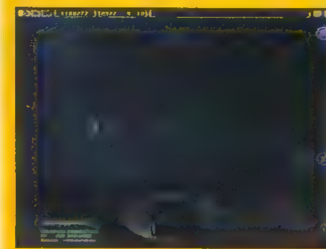
Neki svjetlosni efekti će vas ostaviti bez daha



Tenkovi u pohodu na neprijateljsku bazu

ZUMIRANJE

Svemirska karta, karta kolonije i prostor za vrijeme borbe se mogu promatrati iz različitih kutova. Dok traje borba nije praktično igrati se s kamerom jer se možete izgubiti, ali zato možete usporiti tijek radnje ili pauzirati igru i pomno proučiti situaciju iz svih kutova i zadati naredbe svojim brodovima.







▲ Ako želite zumirati i rotirati kameru, najbolje je pauzirati vrijeme

Agente početnike je najbolje slati po neke osnovne informacije, npr. da sazna kada je rođendan nekom vladaru pa da pokušate popraviti odnose čestitavši mu. Iskusnije agente šaljete da kradu novac, sabotiraju i unište neku zgradu ili brod, potiču pobune i kradu projekte novih izuma. Najbolji i najskuplji agenti mogu oteti koga od vladareve bliže rodbine da vam pomogne u pregovorima ili ubiti samog vladara. Ovo je najskuplje, ali nakon toga je čitavo carstvo u rasulu te će se neke kolonije pobuniti i prikloniti vama. Ako ulovite protivničkog agenta, možete ga ubiti ili vratiti natrag kao dvostrukog agenta. Isto se može dogoditi i vašim agentima. Svaka, pa i najmanja informacija je vrijedna jer se i njima može trgovati. Kao i u svim simulacijama u kojim gradite svoj imperij, istraživanje je vrlo bitno. U jednom istraživačkom centru možete istraživati samo jednu stvar odjednom. Ako vam se jako žuri, možete platiti znatno višu cijenu za *quick research*. Istraživanje možete voditi u mnogim smjerovima, tako da se možete skoncentrirati samo na jedan pravac ili u svima podjednako.

I NA NEBU, I NA ZEMLJI

Borbe se u igri mogu odvijati na dva potpuno različita bojišta - u svemiru i na površini planeta. Vode se u 3D okružju, s renderiranom i animiranom svakom jedinicom dok traje borba (samo će neke jedinice biti izostavljene ako ih je već mnogo u jednoj borbi). Veliki kapitalni brodovi se sporo kreću i tuku protivnike moćnim oružjem, dok maleni oblijeću okolo kao pobješnjeli roj pčela. Brodovima se može upravljati pojedinačno ili u grupi sa zadanim ciljem (napad ili obrana). U ovom modu se najviše ističe odličan zoom. S najveće udaljenosti jedva vidite kapitalne brodove, a male se letjelice jedva naziru kao točkice, dok pri najvećem zoomu vidite sve prozore i na najmanjim letjelicama. Jedini nedostatak borbe u svemiru je što se, jednom kad borba započne, prostor ograničava kvadratom iz kojeg se ne može izaći dok netko ne pobjedi, a ne možete se ni skriti iza nekog planeta. Kad uništite zračnu obranu, vrijeme je za iskrcavanje na planet. Tenkovi su jedini tip kopnenih jedinica u igri, ali zato dolaze u mnogo različitih veličina i oblika. 3D teren nije samo za ukras, nego utječe na domet vaših tenkova. Grafika za vrijeme borbi na kolonijama nije nešto posebno, ali može ponuditi neke odlične prizore. Iako je igra u osnovi *real-time*, vrijeme se može usporiti i pauzirati da biste stigli obaviti sve što želite ili ga ubrzati ako se ništa ne događa. Još jedna stvar koja nam se svidjela kod ove igre je mogućnost preskakanja nekih nepotrebnih i dosadnih poteza. Ako dođete sa svojom golemom flotom, neusporedivo većom od njihove, pred neki planet, njegovi će se stanovnici jednostavno predati. Slično, kad pronađete neko novo oružje ili štit koje možete koristiti na postojećim brodovima, jednostavno možete nadograditi svaki brod, ne moraju se svi brodovi vraćati u bazu ili slično. Za igru koja ovoliko duboka i opsežna, ovo je dobrodošla pomoć.

Iako je igra primarno za jednog igrača (zbog dužine igranja), i multiplayer je dobro podržan: do osam igrača u jednoj borbi, a šest ih može biti AI. Računalni protivnici su solidni i ne preporučuje se ubrzavanje vremena za vrijeme istraživanja i izgradnje carstva jer se onda znatno brže razvijaju. I da, gotovo sam zaboravio, mogu se igrati i pojedinačni scenariji u kojima možete kontrolirati svih osam rasa. U igri postoji deset scenarija, ali su na službenim stranicama ponuđena još dva, a uskoro će ih biti i više. Igra može pružiti mnoge sate zabave svim zaljubljenicima u svemirske *empire building* simulacije, a vjerujem da će privući i mnoge druge zahvaljujući svojem vizualnom izgledu i zabavnim svemirskim i kopnenim borbama. ◀

ALTERNATIVNO

HOMEWORLD
Igra koja je napravila malu revoluciju u RTS-ovima i krajem prošle godine pobrala mnoge nagrade. Preporuka svim ljubiteljima strategija.

MASTER OF ORION
Legenda među 4X strategijama koju i danas neki igraju unatoč pretpotopnom dizajnu.

STARCONTROL
Također 4X strategija koju su mnogi nabavili samo zbog Melee moda u kojem se dva igrača suprostavljaju svojim flotama različitih brodova.

OCJENA

Svemirska 4X strategija s elementima RTS-a i odličnom grafikom trebala bi privući mnoge igrače

90%

Frakcije u osvajanju

ALLEGIANCE

Što mislite kako bi bilo povezati Wing Commandera i novoizašlu Star Trek Armadu? U Microsoftu su mislili da je to pobjednička kombinacija. I bili su u pravu!

PREPORUKA MJESECA



Grafika u Allegianceu blista, posebice s ovakvim specijalnim efektima

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microsoft
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	PII 233, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 400, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WING COMMANDER SERIJAL
Ne samo da je uvijek imao odličnu priču u podlozi, nego je imao i odlično sučelje pa i danas hrpe fanova lete iz misije u misiju.

FREESPACE SERIJAL
Igra koja je uvijek bila izravni konkurent Wing Commanderu, a u nekim ga aspektima čak i nadmašila.

2100. godine cijela ljudska civilizacija počiva na novom energentu koji se zove helium 3 i moguće ga je iskapati na asteroidima. Kako bi se što brže i jeftinije naš matični planet opskrbio toliko potrebnom energijom, na goleme asteroide postavljaju se pogonski motori i upravljaju prema Mjesecu, gdje bivaju uhvaćeni posebnim, za to predviđenim stanicama koje ih iskapaju i proizvode energiju.

2140. godine, usljed kvara na jedoj od prihvatnih stanica, jedan golemi asteorid ne biva detektiran te prolijeće pokraj Mjeseca velikom brzinom. Zbog Mjesečevog gravitacijskog polja, asteroid skreće prema Zemlji i nakon nekoliko minuta udara u Tihi ocean stvarajući udarni val koji će u nekoliko minuta uništiti cijeli život na našem voljenom planetu. U svemiru ostaje šačica ljudi koja se okreće borbi za život. Vaša pustolovina počinje 10 godina nakon ovog kaosa na trenažnoj stanici u orbiti Plutona, gdje dobivate osnovna pilotska i strateška znanja koja će vam biti potrebna ili kao pilotu ili kao zapovjedniku da biste osigurali prevlast svoje frakcije.

GDJE SAM?

Svijet Allegiancea podijeljen je između triju frakcija koje su postojale i prije uništenja Zemlje, no tek su njenim uništenjem njihove tajne sabotaže i neprijateljstva prerasli u otvorni rat. *Iron Coalition* je prva frakcija, ostatak snaga Ujedinjenih naroda koji je bio zadužen za očuvanje reda i mira u svemiru. Nakon uništenja Zemlje, oni su preuzeli glavne ideje Ujedinjenih naroda: red, snaga i jedinstvo, odlučivši ih provesti u djelo svim raspoloživim sredstvima. Druga frakcija je *Gigacorp*, golem i bogat entitet koji je preživio uništenje Zemlje i sad pod vodstvom sadističke Mercedes Keller želi ostvariti potpunu kontrolu nad ostacima čovječanstva. Na kraju ostaje *BIOS* frakcija koju čine genetski manipulirani životni oblici koji su prvobitno proizvedeni od strane *Gigacorpa* kako bi lakše podnosili ekstremne uvjete života u svemiru. *BIOS*-i žele samo jedno - zaostalu i genetski manje razvi-



Jadnika treba braniti, ahhh taj pilotski posao...

MALI SAVJETNIK ZA NEISKUSNE BORCE

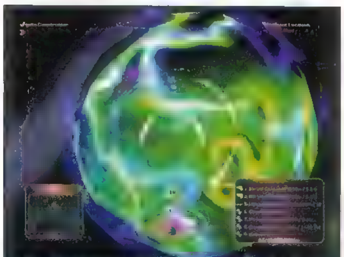
Zapovjednici, nemojte svojim lovcima zadavati pretjerano specifične zapovijedi, dopustite im da sami odlučuju kako će napasti neprijatelja. Specifične zapovijedi dajte samo kada želite da piloti obavljaju posebne zadaće, primjerice pratnju konvoja, okupljanje obrambenih snaga u sektoru i slično.

Ulagači, samo jedan miner može bušiti i iskopavati na jednom He3 asteroidu. Ako pošaljete novog minera, stari će prestati raditi i vratit će se u bazu.

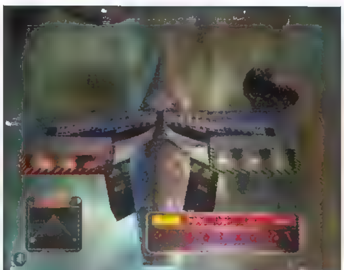
Tražite od svojih zapovjednika da neprestano napadaju neprijateljske minere. Ako uspiju u tome, uvelike će usporiti razvoj vašeg protivnika, čime ćete steći značajnu prednost u tehnologiji i naoružanju. Ako ste vi meta takvih napada, izgradite što više obrambenih topova i rasporedite sonde po cijelom sektoru da biste lakše detektirali neprijatelje.

Piloti, kad ste u *head to head* s neprijateljem i proletite pokraj njega, koristite *boostere* pri zaokretu jer će inače vaša letjelica stati na nekoliko sekunda usljed poništenja inercije i postat ćete laka meta.

Gotovo svi brodovi imaju vrlo loše *skanere* na stražnjem dijelu trupa pa su gotovo slijepi kad su vam okrenuti leđima. Uvijek pazite kako prilazite neprijatelju i pokušajte iskoristiti taj nedostatak.



Vaši konstruktori u akciji... expansion Complex



Vaša stanica sa zapovjedničkog pogleda



Znate onu kinesku, ako ne ide raketom, upotrijebi top!

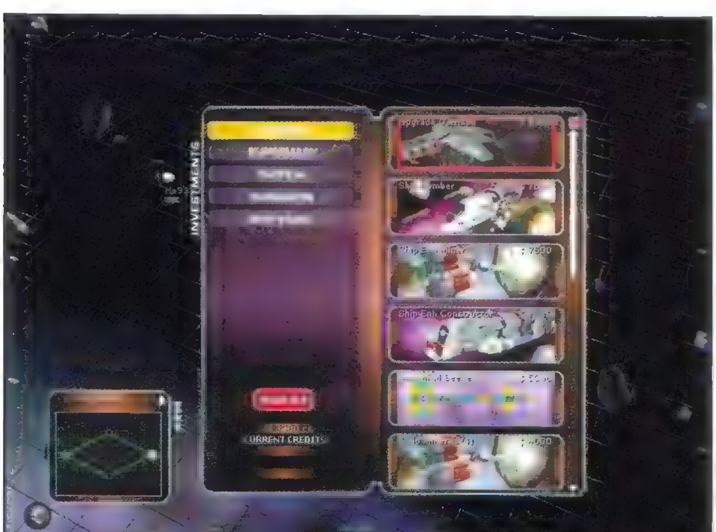
Izvor svake snage je disciplina i poslušnost

Lao Tzu

jenu ljudsku rasu izbrisati iz poznatog svemira. U Allegianceu možete zauzeti ili mjesto pilota ili zapovjednika ili ulagača te započeti svoju karijeru. Budući da je Allegiance multiplayer igra, igrači moraju međusobno surađivati i pomagati si da bi zajedno uspjeli. Naime, ulagači raspolažu novčanim sredstvima frakcije za koju se bore i koristeći automatizirane dronove, povećavaju financijsku i tehnološku podlogu za svoju frakciju. Zapovjednik prati razvoj svoje frakcije i kako njezin tehnološki razvoj napreduje, nabavlja nova oružja i nove brodove te pomno planira njene obrambene i napadačke akcije, a tek onda izdaje naređenja pilotima. Piloti su ključni faktor u cijeloj priči i vjerojatno nose najteži teret igre na svojim leđima. Ne samo da moraju obavljati «prljavi posao», nego moraju slijepo vjerovati odlukama zapovjednika i ulagača jer nemaju pregled cijele situacije.

PONEŠTO ZA SVAČIJU DUŠU

Mislim da neću pretjerati kad kažem da je Allegiance igra koja više od bilo koje druge nudi ponešto za svakoga. Naime, vi doslovce možete igrati igru onako kako vama najviše odgovara. Ako ste fighterski tip, sjednite u lovca ili bombardera



Ulagač će najveći dio vremena provesti kupujući zalihe i gradeći nove stanice, te tražeći nove izvore zarade



Trening misije vam preporučujemo da biste se upoznali sa svim aspektima igre



Zapovjednički pogled



Na karti možete toliko zumirati da ćete vidjeti apsolutno svaki detalj onoga što vaši brodovi rade

ASTEROIDI

U Allegianceu će vam biti vrlo važno naći specifične asteroide na kojima ćete moći graditi baze ili komplekse s dodatnom opremom. Upravo iz tog razloga uvijek ćete se morati prvo dobro upoznati s tipovima asteroida.

GENERIC (A) asteroid koji će vam poslužiti kao osnova za izgradnju vaših baza i linkova prema središnjem zapovjedništvu. Na ovome tipu asteroida možete izgraditi Outpost, Shipyard, Teleportation reciver i rafinerije.



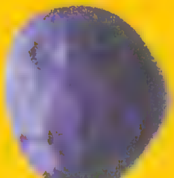
HELIUM3 (HE3) – ovaj tip asteroida je osnova vaše ekonomije, naime, u svijetu Allegiancea vaša financijska snaga mjeri se time koliko ste uspjeli iskopati helija 3 s ovih asteroida.



CARBOANACEUS (C) - asteroid plave boje koji služi kao osnova *supremacy* centra koji će vam omogućiti proizvodnju boljih lovaca i boljih topova te ćete uvelike povećati svoje napadačke napore



URANIUM (U) izgleda kao da je izbrazdan lavom i vulkanima. Na ovome asteroidu možete izgraditi *expansion complex* koji će vam omogućiti izgradnju brzih lovaca presretača kojima ćete omogućiti efikasniju obranu svojeg teritorija. Uz vojne tehnologije, ovaj vam kompleks daje i neke ekonomske beneficije.



SILICON (SI) zelenkaste je boje i omogućava vam izgradnju *tactical laboratoryja* koji će vas opskrbiti različitim *stealth* tehnologijama koje će vam dati taktičku prednost nad neprijateljima jer - ne možeš se boriti s onim što ne vidiš.



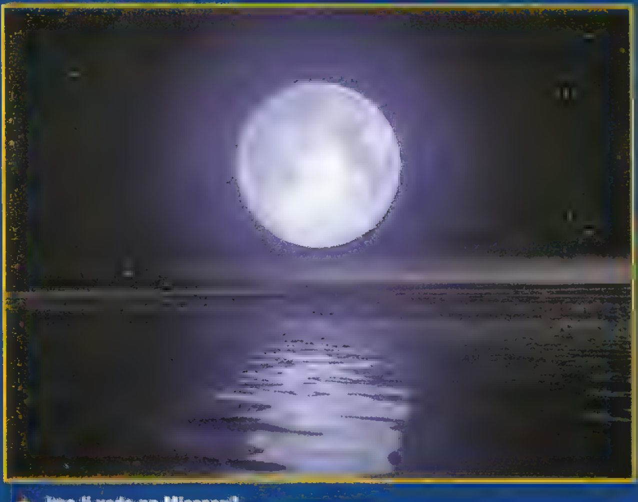
«Never rush into a sky filled with enemies, better lure them on your grounds one by one»

Oswald Bolcke

i čekajte misije koje će vam zadati vaši zapovjednici, ako pak više volite strategije i umjetnost promišljanja, primite se zapovjedničkog posla i planirajte akcije, savjetujte svoje pilote i uputite ih baš ondje gdje će moći neprijatelja samljeti, a možda ste trgovac u duši i ne marite baš za ove nekulturne grubijane, pa poželite izgraditi stabilno korporacijsko carstvo i uživati u rijekama novca koje vam vaši strojevi donose. Allegiance se doima stvarno savršeno i sigurno je najbolji proizvod što ga je Microsoft ikada napravio. Struktura igre je takva da igrači koji zajedno tvore frakciju, smišljaju misije protiv isto tako stvarnih protivnika, što znači da nema potrebe za nekim unaprijed osmišljenim zapletom, nego se igra odvija onako kako to sami igrači međusobno odluče. Ako su zapovjednici sučeljenih frakcija više obrambeni tipovi, borbe će biti rijetke, ali će intenzitet biti snažan, a razvoj same igre težit će stabilnijoj ekonomiji s dobrim obrambenim sustavima. S druge strane, ako su zapovjednici ratoborni, igra će vrvjeti malim bitkama čiji će cilj biti onesposobiti protivnika i otežati mu razvoj. Dakako, i sve moguće kombinacije gore navedenih primjera su moguće. Jasno, mnogo će u svemu tome ovisiti i o pilotima. Tako bi, primjerice, mogući razvoj događaja mogao biti sljedeći: da se mala frakcija s vrhunskim pilotima suprotstavi nekoj većoj frakciji koja

SNAGA VODE

U različitim studijama naseljavanja drugih svjetova i drugih planeta NASA je uvijek pridavala veliku važnost vodi. Ne samo zato što nam je voda biološki nužna za život, nego i zato što može poslužiti kao odličan energent za raznovrsne rakete, a iz nje je moguće dobiti i drugi bitan element – kisik. Svojedobno, prije nekih desetak godina, skupina je američkih istraživača zaključila da bi se, ako se uspiju pronaći zalihe vode na Mjesecu, one mogle, zajedno uz željezni oksid, iskoristiti za izgradnju Mjesečevih kolonija. Mnogi znanstvenici razmišljaju u istome svjetlu o Marsu kao drugom mogućem cilju ljudske kolonizacije. Upravo iz tih razloga već se godinama istražuju mogućnosti postojanja zaleđene vode kako na Mjesecu, tako i na Marsovim polarnim kapama.



Ima li vode na Mjesecu?



ISS, International Space Station koji se upravo gradi u Zemljinoj orbiti. Može li nam on dati odgovore?



Mars, planet najsličniji Zemlji. Hoćemo li ga ikada kolonizirati?



Središnja komandna soba odakle možete kontrolirati sve aspekte igre



O.K., onaj gore mora nestati - ako mi uništi konstruktora, neće biti dobro



Waypoint markeri su vrlo lijepo napravljeni pa ih neće biti problem pratiti, a uvijek možete koristiti i autopilota



Sam i napušten u ovome lijepom svemiru, pa nije ni tako loše

ima velik broj brodova, ali nešto slabije pilote. Ovakvu raznolikost dosad nije nudila nijedna igra ovog tipa, što u svakom slučaju stavlja Allegiance daleko ispred konkurencije.

LIJEP POGLED IZ COCKPITA

Grafika u igri je - odlična. Ne samo da je lijepa, nego su sve animacije glatke, a igra obiluje s uistinu dobro napravljenim i posebnim efektima poput eksplozija ili zaostajanja zvijezda kod naglih pokreta i slično. I zvuk je vrlo lijepo napravljen, tako da je govor razumljiv i u svakom trenutku možete znati što se događa oko vas, ne morate pogađati što vam je vaš suigrač ili protivnik želio reći. Sustav komunikacije napravljen je na temelju iskušanog sustava iz Wing Comandera - otvorite *Com panel* i izaberete željenu poruku te je pošaljete željenom primatelju. Osim toga, uvijek možete otvoriti *chat* prozor i napisati detaljnu poruku bilo kome u igri, što je čini fleksibilnijom. Uza sve ovo, igra ima i odlično napravljeno pilotsko sučelje koje, osim preglednog *head up displaya,* ima i dolično napravljenu fiziku samih letjelica. Sve se one pridržavaju zakona inercije, što znači da će se nastaviti kretati u prvobitnom smjeru čak i ako ih naglo usmjerite u neki drugi. No da stvar ne bi bila predrastična, svi brodovi imaju *inertial dumperse* (poznati iz Star Trek serijala) koji će zaustavljati sva kretanja vašeg broda koja nisu u skladu s vašim novim kursom. To znači da će brodovi, ovisno o veličini i brzini, proklizavati kroz prostor, što će biti priličan izazov za sve nove pilote. No nije to sve. Naime, preformanse vaše letjelice ovisit će i o tipu oružja koje je ugrađeno na nju kao i o količini streljiva. Kad krenete iz baze pretrpani raketama, vaš će lovac biti u najmanju ruku spor i trom, no kad ih nekoliko ispalite i potrošite malo goriva, primijetit ćete kako sve brže ubrzava i kako je njime nekako lakše upravljati. To pravilo vrijedi baš za sve brodove i letjelice, što daje posebnu čar letačkom dijelu igre. Osim toga, svi brodovi mogu koristiti različite vrste oružja, naravno pod pretpostavkom da vam ih je ulagač omogućio, te različite vrste štitova i *cloacking* uređaja. Pravilnim izborom oružja i uređaja moguće je približiti se neprijatelju vrlo blizu i onda ga samljeti u jednom napadu. Inače, Allegiance uopće nema single player mod, osim ako tu ne ubrajate training misije, ali zato nudi fantastičan mod za više igrača koji može podržavati od dvije do šest frakcija, od kojih svaka može imati i do trideset pilota plus zapovjednika i ulagača. Dakle, u jednoj partiji može vam se dogoditi da ukupno imate i stotinu pedeset protivnika koji vrebaju iza asteroida ili pak otvoreno jurišaju na vas. Očekivalo bi se da ovakav masivni multiplayer traži od vašeg stroja nekakve posebne zahtjeve, no igra glatko radi i na PII 300 sa 64 MB rama i 28800 bauda modemom.

Alleginace je najnoviji Microsoftov adut na polju interaktivne online zabave koji zrači domišljatošću i igrivošću, a igračima nudi uistinu neograničen prostor za igru jer nisu ničim ograničeni, osim svojim sposobnostima. Allegiance nudi lijepu grafiku i odličan zvuk te omogućava svim igračima da se prime onog dijela posla koji ih najviše zanima i u čemu su najbolji. Ako vam telefonski računi ne predstavljaju noćnu moru ili imate pristup nekoj mreži, svakako nabavite ovaj Microsoftov dragulj. ◂

OCJENA

Allegiance je multiplayer igra koja sadrži elemente gotovo svih žanrova igara, a domišljatom izvedbom omogućava potpuni užitak svojim igračima. Jedina joj je mana što se online igranje mora plaćati. Za sve one koji vole izazov ratovanja, Allegiance je pravi izbor

95%



Na ovom ekranu naoružavate svoj brod prije nego krenete u pravu akciju



Slijetanje nije uopće teško kako sam očekivao

Treći svjetski u svemirskoj hladnoći!

STARLANCER

Ne, ovdje nema dlakavih Kilrathija, ali će biti mnogo pijanih i nabrušenih Rusa!



Ne izgleda li ovo jednostavno fantastično?

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Digital Anvil
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P2/233, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2/350, 64MB, 16MB grafička
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WING COMMANDER SERIJAL
Kao da vam objašnjavam što je to Quake...

FREESPACE SERIJAL
Dosadašnji benchmark u space combat sim žanru.

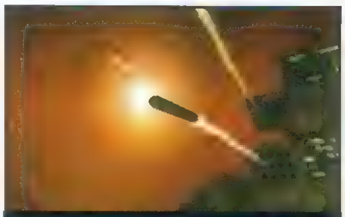
ŠTO su to *Space combat simulatori* i kakvu to oni borbu zapravo simuliraju? Možda sukob napušenog kapetana *space shutllea* s pijanim Rusom iz stanice Mir? Znate, malo je teže simulirati ono čega još nema pa da se mene pita, izbacio bih ono *simulatori* iz naslova ovog žanra! No bilo kako bilo, čini se da će nam upravo oni pristići u znatnome broju jer ćete se, osim sa Starlancerom, u dogledno vrijeme moći zabavljati i s Tachyionom te još nekim izdancima ovog legla. Veliki je stoga problem odvojiti kukolje od žita jer su sve ove igre do zla boga slične, no ako tko zna napraviti pošten Space Combat Sim, onda su to zasigurno momci iz Origina! Bolje rečeno, prebjezi iz Origina jer su Starlancare osmislili i realizirali tipovi o čijim imenima, zbog nekih pravnih razloga, ovom prigodom radije ne bih (uostalom, ne znamo ni kako se zovu). Bilo kako bilo, dotična škvadra odgovorna je i za franšizu iz koje je proistekao cijeli žanr, popularnu Wing Commander seriju. Ne vjerujem da netko još nije čuo za te igre jer su se vukle kao trakavica sve od ranih Amiginih dana pa do procvata i sazrijevanja PC-a. Osim premijerne implementacije "space opernog" napucavanja ala Star Wars, Wing Commander je oduvijek krasila i duboka priča epskih razmjera vrlo razrađene atmosfere. Osim toga, od igrača se gotovo zahtijevalo da se što bolje poistovjeti s likom da bi što bolje iskusio igru. Doduše, možda su u pravo oni koji kažu da se WC svodio na duge i dosadne FMV sekvence od kojih je samo igranje bilo tek kratki predah, ali o tom potom... No, da je i sam Sotona imao prste u razvoju "Zahodskog zapovjednika", dokazuju nam bliska sjećanja na Mark Hamillovu milu facu! No, dosta o opremi za kupaonice jer ona ionako nije tema ovog teksta. Ipak, neupitno je povezana s njom jer je bilo za očekivati da će programerska škvadra upotrijebiti barem neke tekovine stečene pri izradi navedenih igara.

KAD SE HLADNI RAT ZAGRIJE

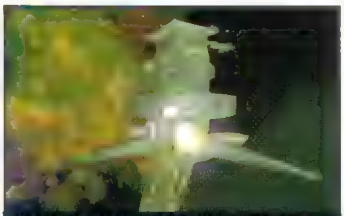
Tako i bi.Već se na prvi pogled vidi da je na priči poprilično naglasak. Taj prvi pogled bit će, naravno, uvodna špica od koje, iskreno rečeno, zastaje dah! U tom malom remek-djelu sve je na razini kakvog SF filma, od slike, tona, pokreta kamere pa do same žestine dijaloga! Sve je skupa zapakirano u odličan



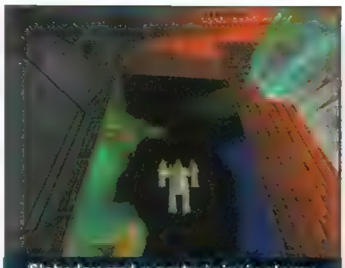
Svako malo igru će upotpuniti ovakve predivne real-time cut scene



Debelog li... [illegible] rakete...



Nažalost, složenost i veličina stanica nije ni blizu onoj iz Tachyona



Slobodan pad u zastrašujući vakuum



Warp 10

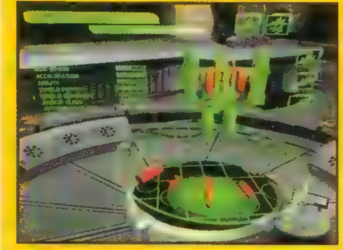
Starlancer je poprilično linearan, no dinamičnost se u sličnim igrama dosad nije ni tražila

IZABERI JEDAN BROD

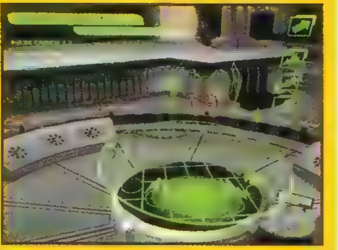
Sigurno ćeš pogriješiti! Uahahauahahaahaaaaa!!! Uh, što sam duhovit, ali vratimo se mi igri. Uahahah... ekhm, oprostite. Da, biranje brodova ovaj je put riješeno na potpuno... isti način kao i u svim ostalim svemirskim pucačinama. Hahaha, sigurno ste pomislili da ću reći da je sve izvedeno posve drugačije. Yep, pomoću slatkog zelenog hologramčića dobit ćete pristup trenutačno dostupnim letalima, a njihova će dostupnost ovisiti o vašem trenutačnom rangu. Prevedeno na linearnu narav igre, ovisit će o nivou do kojeg ste došli. Bah! No, ono što je ovdje zanimljivo je vrlo jednostavno predočavanje svih značajki određenih lovaca, i to u obliku grafova koji prikazuju jačinu naoružanja, agilnost, štitove i slično. Vidi se, dakle, da se potpuno odustalo od nepotrebnog i prepotentnog kompliciranja kako bi se igraču omogućilo da što prije dođe do onoga što tako žarko želi - čiste akcije. Inače, na ovom je ekranu moguće pogledati i brodsko primarno naoružanje (koje je fiksno) i eventualno promijeniti raspored i tipove raketa. Što se mene tiče, bio sam zadovoljan i s automatskim odabirom svih ponuđenih parametara.



▲ Odabir broda



▲ Konfiguracija raketa



▲ Konfiguracija "bojnih sredstava"

video player koji bez problema šiša kakvih tridesetak slika po sekundi uz puno zadržavanje palete boja bez pretjeranih kompresijskih uzoraka. Iz tog nadahnjujućeg uvoda saznat ćete da je godina 2160. i da ljudi baš i ne žive u toliko sanjanoj i očekivanoj tehnoutopiji. Prije bi se reklo da su se baš pomoću visoke tehnologije vratili nekim svojim životinjskim instiktima poput masovnih razaranja i razuzdanog paleža! Naime, razvojem interplanetarnih letala i transportera Zemljani su krenuli u hitro koloniziranje svih planeta sunčevog sustava. Jasno, stare razlike su još jednom izbile na vidjelo te su nastale dvije vojno-političke koalicije ponešto različitih pogleda na život. S jedne se strane našao savez država zapadnog zemaljskog bloka poput SAD-a, europskih zemalja te Japana. S druge strane medalje nasmiješila se majka Rusija sa svim joj političkim poltronima u vidu zle i vrlo, vrlo crvene svemirske koalicije. Prema tome, rat je bio neizbježan pa se neizbježno i ostvarilo... I tako je to išlo iz godine u godinu dok se neki tipovi s obje strane nisu sjetili da bi umjesto genocida možda bilo bolje zapodjenuti kakav konstruktivni dijalog uz pokoju šalicu kave. Tako je i bilo, sklopljeno je primirje koje je trebalo biti iskorišteno za konačno poravnavanje računa. No, Rusi su to shvatili doslovno te su u podmuklom napadu satrli više od polovice savezničke flote... Tu negdje nastupate i vi, i to u ulozi pripadnika novooformljenih dobrovoljačkih odreda pilota-početnika koji su itekako potrebni da bi zamijenili poginule savezničke veterane. Što reći, nego fantastično!!! Uistinu fantastično, konačno se odustalo od nekakve apstraktne izvanzemaljske prijetnje smještene u tisućugodišnju budućnost te se ostalo na čvrstim političkim temeljima koji su poznati svakom iole obrazovanijem čovjeku. Scenaristi su doista krenuli pravim putem te su, čini se, u cijelosti uspjeli prenijeti atmosferu sličnu onoj iz prvoga dijela besmrtnog Battlezonea za koju znamo da je vrlo dobro funkcionirala. Da bi dodatno ispolirali cjelokupni dojam, autori su igrača stavili na saveznički brod Reliant koji pršti od sličnosti s kakvom američkom ili britanskom bazom iz 2. svjetskog rata! Stoga će vas svi ovi elementi itekako motivirati da se borite srčano i uživljeno, za razliku od kakvih drugih igara gdje bi vam primarni cilj bio vidjeti kakva se još grafika nudi.

BATLJE STAR GALJAKTIKA

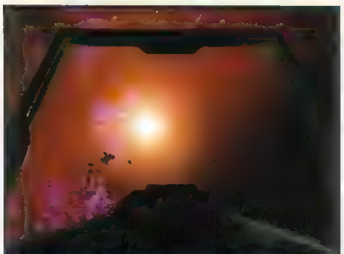
Kad smo već kod grafike (iz igraćeg dijela), mogli bismo reći da je negdje na zlatnoj sredini. Naime, iako je možete potjerati u 1024*768 rezoluciji (nažalost, samo uz 16- bitnu boju), ne pršti od efekata i paleta kao ona iz Freespacea. Boje su prilično pastelne i zagasite, a trebale su biti jače i životnije. Doista ne znam zašto se dizajneri nivoa boje svjetlijih boja i oblika te stalno igraju na izlizane i "sigurnije" smeđe-sivo-zelene nijanse. Ipak, ono što se nudi i nije tako loše mada je, dakako, moglo biti i bolje. Tipični primjer za to bila bi borba između svemirskih krstarica gdje, istini za volju, sve vrvi od raketa, naboja plazme i torpeda, ali nema onih predivnih lasera iz Freespacea. Treba napomenuti da su i odnosi veličina ponešto neuvjerljiviji nego u drugim igrama istog tipa. Naime, u Freespaceu (evo, opet ga spominjem) mi je sve izgledalo čvršće, masivnije i monumentalnije, ovdje taj dojam uporno izostaje. Također, nema ni govora o golemim i kompleksnim stanicama iz Tachyiona oko kojih biste mogli letjeti pola sata... No, možda je taj efekt potenciran time što se ovdje sve odvija nešto brže, a pritom uglavnom mislim na mnogo frivolnije i lepršavije ponašanje vaših lovaca. Dakle, osim same brzine izvedbe (koja je odlična), vaši će brodići s užitkom urlati *afterburnerima* i u svega nekoliko sekundi preletjeti kakvu oveću krstaricu. Zbog toga će i borba biti mnogo dinamičnija i zanimljivija, jer nema onog dosadnog i zamornog okretanja oko vlastite osi. Sve je nekako *zoom-zooom* lepršavo i podjeća na besmrtne scene iz Star Warsa ili Batlle star Galactice. Baš će tako izgledati neke borbe u kojima ćete grozničavo jurcati za kakvim Rusom uz detaljnu i hladnu oplatu matičnog broda, da bi ga na kraju jednim preciznim pogotkom rasuli u bezbroj rotirajućih komadića. Užitku razaranja dodatno će pridonijeti i premijerni čestični efekti koji svemu daju još veću čar. Sve je dakle toliko igrivo, kontrole odlične i jednostavne da ćete se s lakoćom orijentirati na čistu borbu



Kapetane, štitovi su na 0.000023%! Bez brige, mislim da će izdržati...



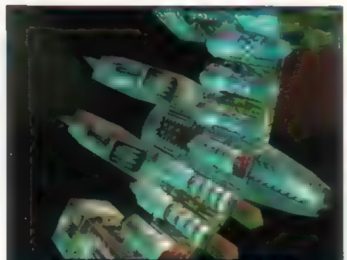
Renderaže su divne!



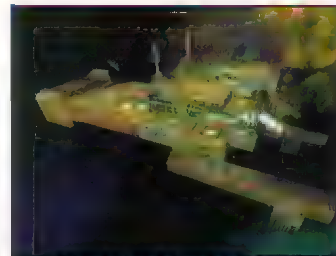
Particle efekti... U rangu kakvog screensavera s neta!



... ne, ništa od buma jer se u svemiru ne čuje ni slonovski prdež



Pazi da ti ne ponestane raketa!



Odvratni, gadni sovjetski hrušt!

Brzo, frivolno, jednostavno i efektno!

uz dobrodošli dodatak povremenog praćenja daljnjeg razmatanja priče. Za dodatna pojednostavljenja pobrinut će se i inteligentan sustav kontrola i zapovijedanja koji je toliko dobar da bolji ne može biti. Najefektniji je konfigurabilni HUD, čiji sastav i raspored dijelova možete mijenjati tijekom samog leta. Naime, jednostavnim pritiscima na tipke doznat ćete sve o stanju sustava, tipu i broju raketa, statusu vašeg *winga*, količini *afterburnera* i slično. Kad saznate i primijenite potrebne informacije, one će jednostavnim doticanjem tipkovnice biti izbrisane s ekrana kako bi vam povećale vidno polje i olakšale borbu! Iz toga se doista vidi da je igru radio iskusan tim i da je dotični *interface* stvarno vrhunski! Pomoću svega ovoga s lakoćom ćete zadavati sudbonosne komande i slati svoje suborce u sigurnu smrt ili odlučujuće pobjede. Sve će biti prepuno napetosti i krvi, a bitke će se odvijati uz prisutnost velikih matičnih brodova, desetina lovaca, transportera i slično. Prema tome, što se tiče igrivosti - čista petica!

JA, JA, DAS IST MEINE RAUMSHIPH!

Još jedan od elemenata koji ovaj put ne smijemo nikako zaboraviti je zvuk! Naime, osim samorazumljivih zvučnih efekata i orkestralne glazbe, tu su i odlični radiodijalozi s nekim, dosad još neviđenim specifičnostima. Fora je u tome da će vam se piloti različitih letala obraćati različitim (svi govore engleski) naglascima! To je zbog toga što je svemir ispunjen živolikim osobama različitih nacija, a ne nekom univerzalnom rasom tvrdoameričkog izgovora, kao u svim drugim igrama ovoga tipa. Neće stoga biti nikakvo čudo kad vam se sa zapovjednog broda Bremen (grad u Njemačkoj za neupućene) obrati tip s opako hitlerovskim prizvukom i podari vam dozvolu za slijetanje. Jedinstveno!!! Još će upečatljivije biti uplovljavanje japanskog razarača Jamamotoa na čelu s odlučnim kapetanom koji govori kao kakav šogun. Kao što vidite, stvarno se išlo ka razvijanju atmosfere i ufuravanju igrača u priču ovog, nama ne tako dalekog svijeta. No i ovaj pristup je neminovno morao iznjedriti i neke negativne idiotarije! Misije su ispale prilično linearne te strogo slijede jedna drugu, za razliku od nešto slobodnijih ostvarenja iz Tachyona. Ipak, linearnost nije baš potpuna jer se u samim misijama radnja može razgranati u nekoliko pravaca koji, istini za volju, uvijek vode do dva ista kraja: pobjede ili smrti. Ne donose ništa nova nego se ograničavaju na tipične ideje poput praćenja transporata, inspekciju nepoznatog tereta i slično. No bez obzira na te i slične "nedostatke", Starlancer je definitivno zabavna igra koju ćete igrati duboko u noć. Pa ipak, pomalo me smeta što ne unosi baš previše originalnosti u žanr (osim priče i atmosfere) nego slijedi neke otprije utabane i sigurne staze pa ponekad djeluje kao plagijat nekih drugih proizvoda, ali tko je tu koga kopirao u konačnici nije ni važno. Starlancer će vam svojim dobrim stranama pružiti sate i sate interaktivne "space combat sim" zabave kojoj se većina zdravorazumskih adolescenata ne može nikako oduprijeti. Uostalom, cilj ove igre možda i nije bio da bude najbolja, nego da stvori novu franšizu koju ćemo voljeti i igrati u godinama koje slijede.

A GDJE JE MANIAC?

Stare navike teško umiru, pa tako ni ovdje jedna nikako da krepa. Naime, u namjeri da vas što više uvuku u priču, autori su šetkanje po svemirskom brodu Reliant izveli u prerenderiranoj maniri. Hodajući iz sobe u sobu, nadivit ćete se njihovim animacijskim sposobnostima, ali će vam svejedno nakon nekog vremena početi ići na živce. Srećom, pritisnete li desnu tipku miša, nećete biti osuđeni na tromo geganje vašega junaka nego ćete, kao nekim čudom, biti odmah transportirani na željenu lokaciju. Inače, u samim animacijama uočljiv je i jedan *homage*, tj. odavanje počasti starim proizvodima i ljudima koji su ih radili, što se vidi u sceni trčanja pilota u brodove koja je, ako se sjećate, postojala i u ranim nastavcima Wing Commander serijala. Jasno, kako je i red, ovaj put je izvedena u punoj 3D grafici, a ne u bitmap animaciji od desetak sličica. Ah, divna su to vremena bila...



Kao iz staroga Winga...







Šetkanje po različitim sobama vašega broda

OCJENA

Originalna priča, neoriginalna koncepcija, no ipak dovoljno ispolirana da ne vrijeđa i zamara. Zahvaljujući pristojnoj grafici i brzoj izvedbi, ovo je igra koju ne biste smjeli propustiti

89%


The Best Choice You Ever Made!
Gama
INFO GAMA
N110 TCO95 19"
• Hitachi Flatscreen cijev
• 110 kHz
• 0,26 mm
• One Touch Profi OSD
• max. rezolucija 1600 x 1200
N96 D TCO99 19"
• Mitsubishi Diamondtron nature flatscreen
• 96 kHz
• 0,25 mm
• One Touch Profi OSD
• max. rezolucija 1600 x 1200
E96 D TCO95 21"
• Mitsubishi Diamondtron cijev
• 96 kHz
• 0,28 mm
• One Touch On Screen Display
• max. rezolucija 1600 x 1200
S96 D TCO95 17"
• Mitsubishi Diamondtron cijev
• 96 kHz
• 0,25 mm
• One Touch On Screen Display
• max. rezolucija 1600 x 1200
MACOM
N95 S TCO95 19"
• Samsung Smart II cijev
• 95 kHz
• 0,26 mm
• On Screen Display
• max. rezolucija 1600 x 1200
S96 C TCO95 17"
• NEC Cromaclear cijev
• 96 kHz
• 0,25 mm
• One Touch On Screen Display
• max. rezolucija 1600 x 1200
LCD 15,1" TFT
• odgovara 17" CRT
• TFT Analog/Mitsubishi Panel
• 200 cd/m
• True Color
• On Screen Display
• max. rezolucija SVGA 1024 x 768
PC konfiguracije
F70 MPR II 15"
• Philips cijev
• 70 kHz
• 0,28 mm
• On Screen Display
• max. rezolucija 1280 x 1024
S96 TCO95 17"
• Hitachi High Contrast FST cijev
• 96 kHz
• 0,26 mm
• One Touch On Screen Display
• max. rezolucija 1600 x 1200
S82 TCO95 17"
• Panasonic cijev
• 82 kHz
• 0,25 mm
• On Screen Display
• max. rezolucija 1600 x 1200
design by: POLARIS marketing
Novitet: Kupnja putem Weba direktno s naših stranica uz poseban popust!
INFO GAMA: Zagreb, Počiteljska 18, tel: 01/3098 332, fax: 01/3090 006 • URL: www.info-gama.hr E-mail: info-gama@zg.tel.hr
Mogućnost plaćanja: Kredit na 12 i 24 rate • Čekovi na 3 rate • Potrošački krediti do 36 rata
Popust na gotovinsko i avansno virmansko plaćanje

Snage zla opet u akciji

CODENAME EAGLE

Paralelni svemiri su zanimljiva stvar, godina je 1927. i Rusija vlada svijetom, brrrrrr...



Ne kuže me jer sam u njihovoj odori

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

PROIZVOĐAČ	TakeTwo Software
IZDAVAČ	TalonSoft
MIN. KONFIGURACIJA	P-200, 32MB RAM-a
NAŠA PREPORUKA	PII-300 64 MB RAM-a 3D kartica
3D PODRŠKA	
MULTIPLAYER	Modem, Internet
PLATFORME	PC

Pokrenuvši igru, prvo sam odgledao uvodnu animaciju da vidim o čemu je riječ. Dakle, godina je 1917., mjesto radnje Petrograd. Ruskog je cara ubio vlastiti sin i naslijedio rusko carstvo. Mlad i ambiciozan, kakvi su valjda svi prinčevi koji ubijaju očeve, krenuo je promijeniti političku kartu svijeta. Odmah je preuzeo tvornice čelika i pokrenuo proizvodnju oružja, potom je napao susjedne države i uspio ih osvojiti. Stvoreno je veliko rusko carstvo.

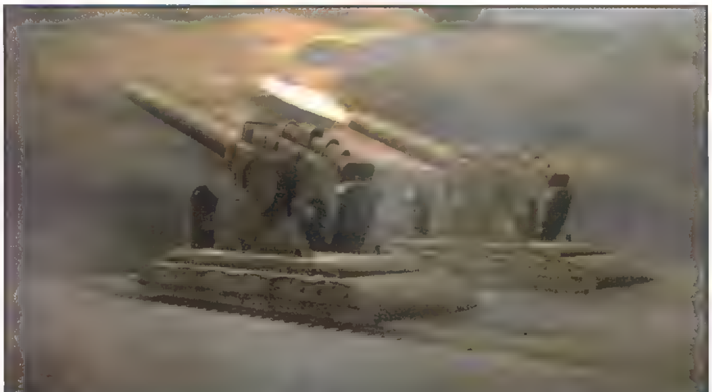
Preostalim slobodnim zemljama nije ostavljena mogućnost izbora - bile su prisiljene udružiti se u savez. Dakle, svi preduvjeti za ratnu igru su tu, osim jednog. Kao što nam u uvodu suptilno kažu, potrebna je još i junačina. Pogađate, to ste vi, na vama je da ispunjenjem različitih misija srušite rusko carstvo. Programeri su uvijek obilato koristili mogućnost mijenjanja povijesti u stvaranju različitih ratnih igara. A poslije uvoda? Godina je 1927. i Rusi već deset godina vladaju većim dijelom svijeta. Vi igrate ulogu Reda, specijalca treniranog da se bori daleko iza neprijateljskih linija. Glas koji vam sve objašnjava govori katastrofalnim engleskim te sam isprva pomislio da je igra napravljena u Zimbabveu.

NEDOSTACI

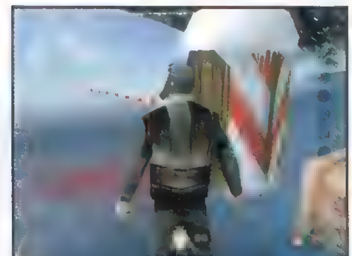
Kad sam počeo igrati, prvo sam primijetio veliku sličnost s Hidden & Dangerousom - posve je očito da su u TalonSoftu računali na taj dio tržišta. U prvoj misiji saznajete da Rusi imaju tajne planove za izgradnju superbombe za koju ne bi trebao ni


Heroj u akciji


Au, to boli!


Moćna ratna mašinerija


Nemojte me u Haag, nisam namjerno!


To sam ja sleđa

top ni zrakoplov, bila bi dalekometna, a nosila bi je nekakva raketa. To bi bila velika prijetnja savezu pa je na vama da te tajne planove ukradete iz neprijateljske baze. Pije misiju časnik će vam objasniti što trebate činiti, i to opet s takvim naglaskom da to zvuči kao da gledate Monty Pythone, a ne da slušate ozbiljnog vojnika. On će vas uputiti gdje trebate ići i što obući da vas ne bi prepoznali. Čim napravite prvi korak u igri, shvatit ćete da je puna nedostataka jer - animacija je ista kao i u Wolfensteinu3D, ako ga se još sjećate. Znači, nema koračanja, odnosno kroz cijelu ćete igru imati osjećaj da vozite neki vrlo spori auto. Odmah nakon toga jako će vas zasmetati i kontrole: preko tipkovnice možete ići naprijed-natrag, lijevo-desno, ali se okretati morate mišem, što je vrlo glupo. Već to je dovoljno potkopalo realizam u igri, ali ima toga još. Igra ima velikih problema s detekcijom objekata i glavnog lika, tako da koji put nećete moći pucati u blizini drveća, kuća itd.

I JOŠ NEDOSTATAKA

Glavna inovacija u ovom žanru igara je mogućnost da svako vozilo do kojeg dođete i koje se upotrebljavalo u Prvom svjetskom ratu možete ukrasti i voziti, pa čak i zrakoplove. To bi bila genijalna stvar i pravo osvježenje u igri da je izvedeno dobro, ali nije. Aute je lagano voziti, pa i motore i tenkove, ali nažalost nema nikakve razlike u osjećaju vožnje između njih, sve je isto. Jedina razlika postoji pri vožnji zrakoplova, no to je toliko teško izvesti da već samo malim pritiskom gumba gubite kontrolu. Tu možete zaboraviti sve taktike jer ćete se jedino baviti mišlju kako ostati u zraku. Neprijateljski AI gotovo da i ne postoji pa će vam igra ubrzo dosaditi jer ih stvarno nije teško nadmudriti. Ako samo jedan shvati da ste špijun, lijepo ga ubijete, a drugi će se ponašati kao da se ništa nije dogodilo. Grafika u igri varira od dobre do vrlo loše. Npr. drveće je napravljeno vrlo dobro i detaljno, isto kao i lišće, dok je pozadina vrlo loša, stijene se lome praktički pod pravim kutem. Svjetlosni efekti na terenu su također vrlo loše napravljeni, dok eksplozije izgledaju vrlo dobro. Lijepo je pogledati kamione i tenkove koji lete u zrak.

Glazba je također dobra, nudi osjećaj napetosti i intenzitet Hidden & Dangerousa, ali ozbiljan nedostatak i ubijanje bilo kakve napete ili ozbiljne atmosfere je glasovna podloga pri čitanju misija ili bilo čega. Tako loš engleski naglasak nisam čuo još nigdje. Zvukovi koji dopiru iz okoliša su zapravo vrlo dobri tako da koračanje, škripa i pucnjevi zvuče prilično uvjerljivo, ali se to ne može reći i za zvukove vozila. Igra podržava i multiplayer koji uključuje deathmatch, osvajanje zastave i team deathmatch. Taj način igranja je hardverski vrlo zahtjevan pa ako nemate gotovo savršenu modemsku vezu, što je rijetko slučaj, nećete ni moći igrati. No, najveći je problem što svi sudionici moraju imati CD u CD-ROM-u. Ako kupite igru, to se još i može prežaliti, ali ako natjerate i prijatelje da je kupe, riskirate svoj život. Uostalom, šest nivoa u multiplayeru ne jamči baš dugotrajnost zabave. Ukratko, ova je igra mogla postati hit da se u nju uložilo znatno više truda jer je inovativna i maštovita, ovako bez kvalitetne izvedbe, jako, jako zaostaje za konkurencijom.

ORUŽJE

Oružja se tijekom igre izmjenjuju. Počet ćete samo s nožem (koji idiot šalje čovjeka u opasnu misiju samo s nožem), a poslije ćete dobiti i najkorisnije oružje u igri – pušku. Lanser raketa je također korisno i moćno oružje kojim ćete uništiti vozila samo jednim pucnjem. Snajper je koristan u misijama s tornjevima. Tu je još i dinamit, vrlo zabavno oružje, baš kao i mitraljez.





Je li ovakvo što uistinu bilo potrebno

ALTERNATIVNO

HIDDEN & DANGEROUS
Vrlo dobra i zanimljiva igra u kojoj treba dosta taktizirati.

QUAKE SERIAL
Za one koji vole pucati bez pretjeranog taktiziranja.

OCJENA

Ovako visoku ocjenu dajem samo zbog određenih inovacija u žanru

40%

Bitchin' SHADOW WATCH

Retro je u modi pa ni 3D grafika nije više obvezatan element odlične igre. Iz te misli nastao je Shadow Watch



Nažalost, rezolucija je fiksna (640*480)



Vaš vrli tim se sprema za akciju



Teroriziranje ruske vojske

Još jedna u nizu odličnih Red Stormovih igara

PIŠE **Goran Račić**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Red Storm Entertainment
IZDAVAČ	Red Storm Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P133MHz, 32MB, 2MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P233MHz, 32MB
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	E-mail based
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

JAGGED ALLIANCE 2
Odlična turn based igra s dubinom

UFO: ENEMY UNKNOW
Još uvijek jedna od najboljih turn based igri

LJUDI koji često igraju računalne igre obično imaju žanrove koje vole ili serijal igara koji obožavaju, a ja volim jednu tvrtku. Koliko se god to čudnim činilo, jednostavno volim sve što izlazi iz Red Storm Entertainmenta. Još uvijek nisam siguran je li to normalna stvar, ali je dosad svaka igra koja je na sebi imala oznaku te tvrtke meni bila draga i prije nego bih je izvadio iz kutije. Pa čak ako je bila i daleko od mojih očekivanja i ako sam nešto loše rekao o njoj, još uvijek mi je draža od gomile drugih. Sad konačno shvaćam ljude koji su ludi za određenom markom odjeće.

Danas se svijet fino učahurio u ugodan svijet 3D-a: sve što pogledate oko sebe je 3D, na televiziji je većina logoa u 3D-u. Neki sam dan čak vidio i neki naš spot u 3D-u. Na računalima gazimo 3D sve u šesnaest. I uvijek mi je drago kad se pojavi neki retro jer se tada prisjetim kako je to nekoć izgledalo.

Isto tako, vidim da su klasični stripovi izašli iz mode. Čitanje knjiga već dugo nije osobina koja se cijeni kod ljudi, a sad se eto i posljednje uporište pisane riječi slama pod naletima animacije. Nasreću, na HTV-u možemo gledati odlične animirane filmove kao što su Batman ili Superman, koji još uvijek ocrtavaju odlični stripovski crtež s mješavinom svima nam poznatih superheroja.

UDARAC IZ PROŠLOSTI

Shadow Watch je relativno novi naslov Red Storma. S njime se tvrtka okušala u vodama *turn based* strategije nakon što su uspješno pokorili FPS tržište svojim Rainbow Sixom i relativno ga uzdrmali svojim RTS-om Force 21. Za mene je i dandanas jedna od najboljih *turn based* strategija UFO: Enemy Unknown, dakako, uz JA 2, koji je novijeg datuma.

Shadow Watch mješa prokušanu formulu služenja likovima i uvodi nas u svijet antiterorista. Ali ne na razini Rainbow Sixa, nego kao zaštitara. A priča se "rola" nekako ovako...

Svi znamo da je najveća čovjekova želja letjeti poput ptice. A kako su braća Wright poletjela i kako se aviotehnika razvila do neviđenih granica, krenuli smo osvajati svemir. Najveći naš neprijatelj je sila teža koja nas privlači površini i samo nekima dopušta držati glavu u oblacima. Velike su se sile složile da bi najbolje bilo napraviti stanicu koja bi lebdjela iznad Zemljine atmosfere, a s nje bi se lansirale letjelice dalje u svemir. I taman kad pomislite da je to svima u interesu, uplete se ljudski faktor i sve lagano odlazi k vragu. Korporacija koja je osnovana s namjerom da izgradi orbitalnu stanicu (korporacija se zove "The Corporation", a stanica ISS) ima problema s gomilom terorista i ostatkom svijeta koji želi osvojiti svemir za sebe. Zato stvara

VAŠA SKUPINA

Vaša je skupina boraca odlično nacrtana. Slike su bez komentara, samo uživajte.



NPC LIKOVI

Kao i vaši likovi, i NPC-i su odlično nacrtani. Evo ponude, također bez komentara.



mali tim od šest operativaca (malo Nikite) koji će se boriti za njene ciljeve.

Taj vas zaplet vodi diljem svijeta, tj. u tri velika grada, Baikonur, Rio i Hong Kong. Makar se igra odvija na malom području, tj. samo na području tih gradova, može se igrati vrlo dugo i mnogo puta. Ubačeno je mnogo *role playing* elemenata koji igri daju posebnu čar i dobru dozu realnosti. Kako se kroz igru provlačite kroz misije, nema nekog lutanja sa strane, ali niste ograničeni linearnošću radnje jer ćete se prije svake misije naći s vašim "kontaktima" i neprijateljima te porazgovarati, o čemu će ovisiti i misije koje će se zaredati. Razgovor je riješen u stilu avantura; znači, lik priča nešto pa vas pita, pa vi imate tri odgovora...

Engine koji određuje koje će misije biti ponuđene može sastaviti oko 160 različitih varijanti ponudivši različite karte, neprijatelje, njihovu količinu i stupanj opreza, cilj misije... Radnja se zna odlično granati, pogotovo kad vaši neprijatelji vide da vi baš i niste neki balavac, nego ste ozbiljna prijetnja, pa vam ponude savezništvo. Mijenjanje strana, različite misije spašavanja, rušenja ili jednostavno čišćenje terena samo su neke od poslastica koje vas očekuju.

VJEŠTINE, ŠTO BI MI BEZ NJIH?

Dok ste u UFO-u imali bazu koju ste razvijali, u Shadow Watchu razvijate likove, tj. njihove vještine. Svaki je lik specijalac u nečemu i ima set vještina koje možete ravijati. Tu se pojavljuje još jedan *role playing element:* vaši likovi tijekom misija stječu iskustvo koje vam omogućuje njihovo razvijanje. Vještine likova ne možete razvijati kako se vama svidi nego mora postojati određena vezu među njima. Nikada nećete uspjeti razviti sve likove do kraja nego ćete morati slabije nadopunjavati s jačima, što daje onu poznatu povezanost cijelog tima kakvu smo vidjeli i u Rainbow Sixu.

Grafika je odlična iako se možda nekome i neće činiti takva. Sve je nacrtano kao jedan veliki strip, od uvoda preko razgovora s likova pa do samih misija. Sve to govori mi da za Shadow Watch ne treba 3D kartica. Tako dobru grafiku već dugo nisam vidio. Možda je zapravo prava riječ - *oku ugodnu*. Koliko god 3D grafika bila vrhunac današnjih računala, grafika u Shadow Watchu jednostavno vas privuče svojom jednostavnošću, ali istodobno ima i neku posebnu snagu.

Zvuk je doličan. Ako ste ikad zaigrali Rainbow Six, onda ste mogli čuti kako orkestralne skladbe odlično zvuče. Tako se u Shadow Watchu glazba odlično miješa s kulturom nacije određene zemlje. U Riju će sve biti zaslađeno s latino ritmom, u Baikonuru (Rusija) slušat ćete primjese ruske narodne glazbe, a u Hong Kongu primjese azijske kulture će biti više nego očite.

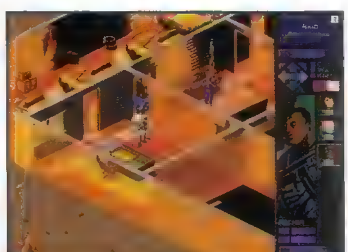
Misije su odlično složene, za što se brine već prije spomenuti engine, tako da vam nikad nije dosadno. Nikad ne znate gdje ćete početi, a gdje završiti ni protiv koje ćete se frakcije boriti. Ali, u samom dizajnu misija ima dosta propusta (i sad prelazimo na službeni "pljuvački" dio). Misije su više nego jednodimenzionalne, što znači da se sve događa na jednom platou. Ista tako, i *defend* misije su prelagane jer negatici uvijek ulaze na dva očita ulaza, a kad na njih stavite po tri člana svoga tima, ovi jadnici nemaju šanse.

Makar je grafika odlična, premala količina boje uzrokuje jedan veliki problem. Često ne vidite odmah vrata, što vas može stajati života, a kad jedan član tima pogine, i misija je gotova.

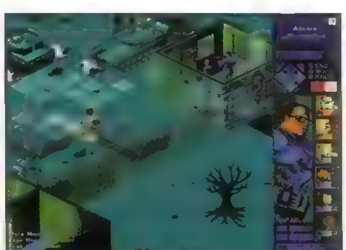
Sve je uglavnom odlično napravljeno, jedino je možda AI mogao biti malo pametniji, ali ne treba sad cjepidlačiti, pogotovo što smo nakon dugo vremena dobili odličnu *turn based* igru s više nego dobrom grafikom i zvukom.



Krađa važnih dokumenata



Pravo slavlje u policijskoj postaji u Riu



Konačno je bombaš došao do uzražaja

OCJENA

Kad bi se popravio dizajn misija, igra bi bila super

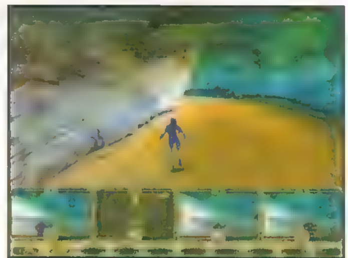
80%

Černobilj EVOLVA

Koliko smo dugo iščekivali ovu igru? Ne pretjerano dugo. I to me je zapravo iznenadilo. Teoretski, to je i prvi bonus. Dovraga, ovo je prvi heading u kojem hvalim igru!



Samo dođite... Imam dovoljno okoštale hrskavice za sve vas stočare!



Građevinska inspekcija ulazi u tunel Sveti Rok. Sve izgleda O.K.. Kamioni ne mogu proći. Kakvi kamioni?



Zapaliti ulaz u spilju nikad nije bilo jednostavnije. Samo uzmeš sprej, upaljač i deri!

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

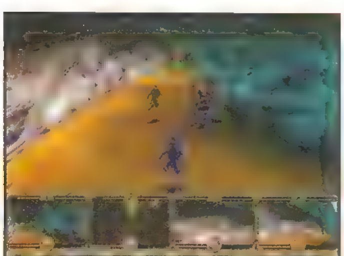
PROIZVOĐAČ	Computer Atrworks
IZDAVAČ	Virgin Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P333, 64MB, 3rd gen. 3D VGA
NAŠA PREPORUKA	P450, 128MB, Voodoo 3 ili TNT2
3D PODRŠKA	sve
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI
Tko se ovog sjeća, vjerojatno je bio u blizini prije nekih pet godina.

LET KROZ ZATVOREN PROZOR
Meni će se ovo dogoditi ako uskoro ne predam sve tekstove.

PRODAJA MARIHUANE PRED PRVOM POLICIJSKOM POSTAJOM
Odakle ideja? Iz Hackera? Neeee.



Tko je donio žižu?

Dakle... koliko se sjećam, ova je igra bila najavljivana kao početak evolutivnog procesa nove vrste igara. Teoretski, to je i istina, no o tome malo poslije. Ono što ovdje definiramo kao relevantne podatke su neke osnovne činjenice: igra je puna novotarija, zahtjevi za konfiguraciju su visoki, a meni treba pokaz za šesti mjesec. Koliko je vremena igraća industrija nastojala potaknuti nastajanje autentičnih svjetova koji žive neovisno o igračevim postupcima? To je to! Sve samo da škvadra ne izlazi van na sunce. Možemo mi kao gljive.

Pretpostavimo da postoji predivan svijet kojim vladaju sile prirode na koji nije kročila ljudska noga i da je taj svijet (naravno) u velikoj neprilici. Glavni neprijatelj te divne lopte blata nije ništa drugo doli parazit. I to ne uobičajeni. Riječ je o MASIVNOM planetarnom parazitu. Pazite sad na koji se način širi. Pošto se nastani na planetu, uletjevši iz svemira poput meteora, sjeme parazita započinje s proizvodnjom svojeg vlastitog ekosustava načinjenog od kradljivaca gena. Nazvani generalno kao "zaštitni organizmi", paukoliki kvaziparaziti započinju sa skupljanjem organskog materijala ubijajući sve konkurentske vrste. Pošto se lokalne organske vrste koriste za asimiliranje (vi ar d parazajts, rizistns itd.), parazit polako raste koliko snagom, toliko i volumenom. Koristeći korijenje koje prodire kroz planetoid, hrani se mineralima i energijom koju planet proizvodi. Situacija se nastavlja do kritične mase, kad nekoć zeleni planet prerasta u presušeni mjesec koji na posljetku eksplodira jer biva doslovce smrvljen. Usljed hrpe eksplozija, parazit biva također uništen, samo što se iz njega svemirom razleti gomila sjemenja spremnog na ponavljanje procedure. E sad. Tu je još jedan planet koji je jednostavno predivan i pokraj kojeg prolazite VI u vašem predivnom brodiću. Za vrijeme vašeg drivebyja, na nj pada gore navedeni parazit. Vi kao o-fol spremni, iz Supersaka vadite smrtonosne *genohuntere*, stvorenja sposobna za asimiliranje drugih vrsta preko njihovih gena. Spušteni na planet, oni su posljednja šansa da to divno malo mjesto ostane u svojem osnovnom obliku. Jamstvo njegovog opstanka je u igračevim rukama. E sad, zamislite prištavog pubertetliju s naočalama kako spašava milijune godina evolucije. *We'z all doomed!*

FREAKS ON PARADE

Evolva je zapravo *3d shooter iz trećeg lica*. Da, puristi vjerojatno već urliču u religioznom zanosu, ali dopustite da se izjasnim. Na početku na izbor imate četiri *genohuntera*. Sva četiri su glatka i jedinstvene boje. Oni se, doduše, počinju razlikovati poslije, kako napredujete. Istina, na početku mogu samo udarati šakama. No kako stvari napreduju, tako napreduje i raspon naoružanja kojim vaši tamagochiji raspolažu. Najzanimljiviji dio je način na koji pribavljate poboljšanja - ubijanjem lokalne flore, faune i negativaca. Da bude još bolje, genetski materijal (koji vam je potreban za *update* u Nakaza v1.1) skupljate komadajući leševe. E sad neka mi netko ne kaže da za cenzuru ovdje nema mjesta! Dakle, skupivši dovoljnu količinu genetskog materijala, spremni ste za mutiranje. Mutiranje je zapravo glavni *keč* u igri jer jedino pomoću njega imate šansu probiti se do planetarnog parazita i uništiti ga prije negoli on to učini s cijelim planetom. Mutacija se vrši preko mutatora, posebnog stroja kojim koristite gene koje ste prikupili ne biste li svoje *genohuntere* poboljšali. Još jedna *cool* stvar je i to što, napredujući kroz igru, vaši *genohunteri* počinju sve

više sličiti na lokalne vrste zahvaljujući kombiniranju genetskih predispozicija. Možda sada to zvuči zabavno, no tužna je činjenica da sve zapravo pada u vodu kada igru zaigrate. Glavni razlog leži u činjenici da su nivoi rađeni linearno. Rutina "idi ovamo, pokupi ono, odi tamo, obavi ono" izgleda razočaravajuće u samostojećem svijetu koji igra promovira. Zamislite si izvantjelesno iskustvo na *buddhic plane*, gdje imate minutu vožnje tramvajem, i bit ćete dovoljno blizu. Stoga, ako to uzmete u obzir, ona divna najava Computer Artworksa propada samo zato jer misije ne mogu biti onakve kakvima se koriste sve ostale igre dok svijet predstavlja unikatni biosustav. Rješenje ovakve dvojbe vjerojatno bi se našlo da je *level design* od samog početka bio zamišljen s tim detaljom u opticaju. Ovako imamo rutinsku misiju stvorenu u svijetu koji je mogao biti daleko bolji da je netko imao imalo savjesti. Ili da je imao na pameti sam žanr. Ovako, igra izgleda predivno, dok je izvođenje na rubu tragedije. Šteta.

UMJETNA NEINTELIGENCIJA

Sudeći prema uputama, neprijatelji u Evolvi predstavljaju vrhunac AI-a do danas. E sad, nisam sasvim siguran uzimaju li u obzir činjenicu da negativci na vaše likove nalijeću kao muhe na...je li, pretpostavljam da znate. Osim toga, tu imamo i nezavisan svijet koji mi, ma koliko ga razgledavam, ne ide u glavu. Mislim, ako već imamo kompleksan ekosustav koji je pun inteligentnih živih bića, zar ne bi bilo prirodno da barem neka pružaju otpor? Mislim, da se posred prašume pojavi neki izvanzemaljac, sasvim sam siguran da bi ga tigar rastrgao kao krpu. Još jedna vrlo zamjerljiva stvar je - krv. Naime, ovdje naši dražesni elijeni kolju sve na što naiđu. I to će biti popraćeno s iznimno pretjeranim izljevima krvi. Prava je šteta što ljudi nikako da se spuste na zemlju s tim nasiljem. Je li itko gledao dokumentarce o životinjama? Pa tko je tamo ikad vidio da krv lipti iz gazele u galolitrima? Sudeći po ovoj igri, lokalni je vrabac zapravo leteći balon pun krvi. Strahota. Još jedna stvar koju bih morao istaknuti je ona ideja s gomilom kombinacija mutacija. Prvo što ćete uočiti je da u nekim dijelovima igre svi *genohunteri* moraju biti podloženi specifičnoj mutaciji (daleki skok) ne bi li nastavili misiju. To je u neku ruku ograničavajuće, a da bude još bolje, to možemo zahvaliti traljavom *level designu*. Svaka čast. Drugi *catch* je činjenica da mutacije ne donose preveliku varijaciju među glavnim likovima. Toliko o milijunima. Sve u svemu, slabo!

Evolva zaslužuje poštovanje ponajprije zbog toga jer predstavlja mali korak prema naprijed u smislu žanrovske evolucije iako, sve u svemu, ne donosi ono što bi je prodalo kao igru. Najtragičnije je to što je rađena u komercijalne svrhe. Ne preporučujem kupnju sve do trenutka dok se žanr ne razradi. Dotad igrajte Terra Novu ili Tomb Raider (as if).

MUTIRANI KUKURUZ?

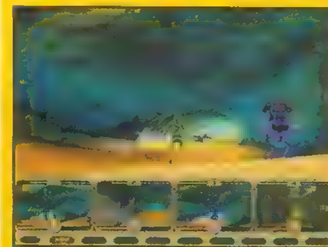
Proces mutacije vaših nezamjenjivih *genohuntera* sastoji se od triju točaka. Prva je ubijanje neprijatelja/lokalne zvijerke. Druga je komadanje dotičnih (lokalna mesnica, anyone). Završna sekvenca je u svakom slučaju najzanimljivija. Ulaskom u mutator izabirete između dva dostupna evolutivna stupnja, načinite klik na kvačicu navrh ekrana i PUF! Da je barem tako s urednicima u PC časopisima. Stisneš mutate i izraste mu treća noga. Zabava za cijelu obitelj:)



Svi protiv svih. To volim...grupnjak!



Do koljena u krvi - san svakog čovjeka



U tunelu, usred mraka, sjaji zvijezda...



Borba za posljednju krafnu

Toliko o milijunima

OCJENA

Novi teren za igre, priznajem. Prvi pokušaj je manje nego dovoljan da to dokaže

60%

Point&click šetnja paralelnim svjetovima

LONGEST JOURNEY

Sjećate li se vremena dobrih starih point&click avantura? Sjećate li se Sierrinih maratonskih questova ili legendarnog Lucas Artsovog *Monkey Island* serijala. Bila su to zlatna vremena početaka igranja na PC-u, nakon čega su takve avanture jednostavno nestale. Nostalgičari, ne očajavajte! Kralj je pao, živio novi kralj!



Arcadija u punom sjaju, Apryl u donjem rublju, zanimljiva kombinacija

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

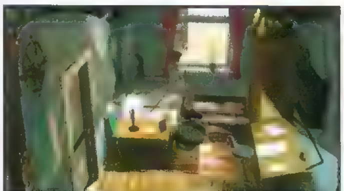
PROIZVOĐAČ	Fun Com
IZDAVAČ	Fun Com
MIN. KONFIGURACIJA	P166 MMX, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Voodo, DirectX
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Industrija igara mijenja se munjevitom brzinom. Iz godine u godinu postavljaju se novi standardi, novi zahtjevi, otkrivaju se nove tehnologije, proizvode sve realističnije, atraktivnije i zahtjevnije igre. Igre bez 3D podrške i gladi za golemim hardverskim mogućnostima postale su prava rijetkost. To se najnegativnije odrazilo na avanture koje su gotovo potpuno izumrle. Bilo je pokušaja odijevanja avantura u 3D ruho te nekoliko kombinacija s FPS-ima. Sierra je nedavno izbacila novog *Gabriel Knighta*, ali koliko god sve to lijepo izgledalo, to ipak nije to. *Longest Journey*, s druge strane, dokazuje kako se još uvijek može napraviti i više nego dobra point&click avantura po kalupu igara iz vremena samih početaka tog žanra.

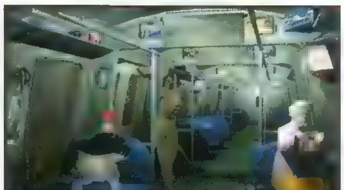
Sad bih ja, pretpostavljam, trebao prestati trabunjati te nešto konkretno reći. *Longest Journey* igrat ćete pomoću miša, u klasičnom point&click stilu. To znači da nema arkadnih elemenata, nego igru prolazite komunicirajući s likovima, kombinirajući i upotrebljavajući različite predmete te rješavajući neke zagonetke. Bit će i dijelova gdje će brzina donošenja odluke igrati važnu ulogu, bez obzira što ne možete poginuti (barem meni nije uspjelo). Izbornici su vrlo jednostavno i elegantno izvedeni. Neke predmete možete samo pogledati, a neke i upotrijebiti na različite načine. Prijeđete li strelicom miša preko predmeta, bit ćete informirani što s njime možete učiniti, a kad načinite klik na željeni predmet, otvorit će vam se dodatne opcije. Igra koristi kombinaciju 2D i 3D grafike ne bi li vam prezentirala mnoštvo prekrasnih raznolikih lokacija kroz koje ćete prolaziti na svom najdužem putovanju.



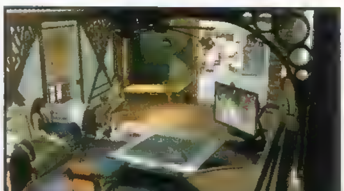
Središte Newporta u kojem se ističe neonski natpis «Sextasy». Što bi to moglo biti?



Utočište nakon još jedne burne i iscrpljujuće noći



Pauza u podzemnoj željeznici, treba popraviti frizuru



Vidi, vidi, plasma screen



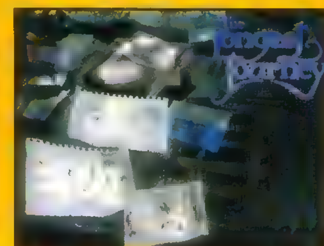
Apryl u trenucima iznenađenosti

SAVJET VIŠE

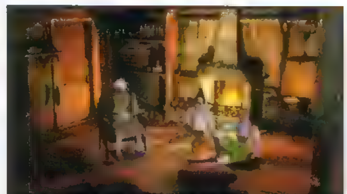
Kao i u svakoj pravoj avanturi, i u ovoj ćete morati skupljati mnoštvo različitih predmeta te ih koristiti u višestrukim kombinacijama. Ako ste zapeli na nekom dijelu i ne znate što biste dalje, rješenje se vrlo vjerojatno krije u nekoj od kombinacija predmeta koje posjeduje i njihovoj pravilnoj upotrebi. Tako ćete, primjerice, uz pomoć kliješta, napuhane patkice-koluta i lanca pokupiti ključ koji leži na naelektriziranom spoju na tračnicama podzemne željeznice. Još jedna bitna stvar je komunikacija s likovima. Kako su razgovali česti i sadržajni, April će ih zapisivati u svoju knjižici gdje ćete moći zaviriti kad nešto zaboravite. Ako vas živcira sporost kretanja vašeg lika kroz scene, natjerajte ga da trči dvoklikom miša na lokaciju gdje želite doći. Što se tiče pomoći prilikom igranja, ovdje je neće biti. Nema nikakvih natuknica ni bodova, tako da nećete znati unaprijed što i gdje trebate učiniti da biste završili pojedini chapter ili cijelu igru. Tako i treba - želite li dalje, morat ćete se pomučiti.



Vaš inventory-box u kojem kombinirate predmete i informirate se o njima



Izbornici su vrlo jednostavni i atmosferični, sve u stilu igre



Pričam ti priču, kako je sve počelo...



Spika s drvetom, svašta...

Avanturama je udahnut novi život

STARK I ARCADIJA

Glavna predispozicija svake dobre avanture je dobra, sadržajna i dinamična priča bez koje sve ostale kvalitete igre padaju u vodu. *Longest Journey* ne zaostaje ni na tom, niti na bilo kojem drugom planu. Vi ste Apryl Ryan, vrlo razvijena osamnaestogodišnja studentica umjetnosti koja živi kao podstanarka u kući smještenoj između Venicea i Newporta. Jadnica ima nemirne snove za koje se poslije uspostavi da baš i nisu samo snovi. Naime, riječ je o interakciji između paralelnih svjetova. U stvarnosti živi u svijetu znanosti i visoke tehnologije koji neodoljivo podsjeća na onaj iz *Blade Runnera* ili *Petog elementa*. Za razliku od Starka, kako se naime zove taj svijet, Arcadia je zemlja magije, zmajeva, goblina i ostalih mističnih likova. Ona vam se ukazuje na početku u snovima pomoću kojih jedino i možete ondje doći. Problem je u očuvanje ravnoteže između dvaju svjetova koja je narušena nestankom *Guardiana of balance*, odnosno čuvara ravnoteže. Vaš zadatak je upotrijebiti svoju moć interakcije i komunikacije s oba svijeta te pronaći nestalog čuvara.

KAKO SVE TO IZGLEDA

Na tom putu proći ćete kroz 150-ak detaljno dizajniranih i raznovrsnih lokacija koje obiluju svjetlosnim efektima i sjenama. Sve je napravljeno u 16 i 32-bitnoj boji u gotovo savršenom spoju 2D i 3D grafike. Možda će vas začuditi podatak da je sve rađeno u 640x480 rezoluciji, ali to prekrasno izgleda u više od 16 milijuna boja. U Starku ćete se voziti u podzemnoj željeznici, raditi u kafiću, smucati se po futurističkim ulicama, dok ćete u Arcadiji posjećivati drevne hramove, pričati s drvećem i kojekakvim čudnim likovima. Više od 70 aktivnih likova izrađeno je pomoću 3D poligona i *motion-capture* tehnologije. Igra obiluje velikim brojem razgovora između likova koji su vrlo vjerodostojno snimljeni u real-timeu pa ćete odmah prepoznati naglasak i raspoloženje lika s kojim razgovarate. Imate li problema sa slušanjem engleskog jezika, postoji *subtitle* opcija, gdje vam se tekst ispisuje. Bit će tu psovanja, vrijeđanja i sličnih pozornosti vrijednih razgovora. Likovi su vrlo raznoliki i otvoreni, čak je i homoseksualnost zastupljena, i to kao nešto sasvim normalno i uobičajeno. Vlasnica kuće u kojoj živite opsjednuta je razgovorima o seksu i partnerici s kojom je u braku. Tko zna, možda ćemo u budućnosti stupati u brakove s pripadnicima istog spola, no nemojte me krivo shvatiti. Policija ima vrlo zanimljiv način kažnjavanja. Naime, završite li u njihovoj nemilosti, kaznit će vas prisilnom kupnjom nekih proizvoda za koje su potpisali ugovor o svojevrsnoj promidžbi i financiranju. Zamislite da vas zbog vožnje u pijanom stanju kazne kupnjom nekog alkoholnog pića!? Tu je također i oko pola sata renderiranih animacijskih sekvenci koji igri čine dinamičnijom i povezanijom.

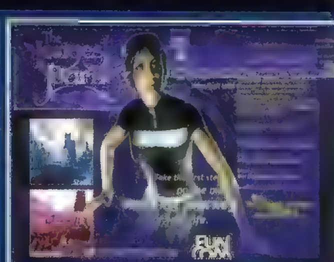
Programeri i dizajneri Fun Coma radili su na ovom naslovu dvije i pol godine i može se reći da su doista korisno iskoristili to vrijeme. *Longest Journey* ima sve elemente koje bi jedan ljubitelj avantura mogao poželjeti. Igra dolazi na četiri CD-a prepuna raznovrsnih likova i lokacija na kojima se radnja odvija. Sve to izgleda stvarno impresivno i sadržajno u svakom pogledu. Da ne biste pomislili da igra nema loših strana, spomenimo i neke propuste. Možda vam se neće svidjeti podatak da ćete većinu vremena provesti razgovarajući sa različitim likovima. Većina onoga što će vam reći dragocjene su informacije, nužne za napredovanje kroz igru pa vam stoga preporučujem da pozorno slušate. Kao još jedan nedostatak spomenuo bih činjenicu da se vremenski uvjeti na istim lokacijama ne mijenjaju. I to bi uglavnom bilo sve. Zvučni efekti i glazba su atmosferični, sjajna pratnja radnji. Zagonetke su kompleksne, ali ne i nelogične kao u nekim avanturama. Neke ćete moći riješiti i na više načina. *Longest Journey* je igra koja ima sve predispozicije da vrati staru slavu avanturama. U svakom slučaju, dajte joj priliku, nećete požaliti.

INTERNET INFO

Na http://www.longestjourney.com dobit ćete sve dodatne informacije o ovoj igri. Tu se možete predbilježiti za dobivanje e-mailove od dizajnera igre, možete saznati nešto više o Starku i Arcadiji te lokacijama i likovima s kojima ćete se ondje susretati. Možete downloadati i demo inačicu igre, poslušati što Apryl ima reći te pogledati slike i video-isječke iz igre. Stranice se redovito ažuriraju, dodaju se brojni linkovi vezani za igru i sve najnovije informacije.



Nešto više o mističnom svijetu Arcadiji i njegovim stanovnicima u riječi i slici



Index službene stranice

ALTERNATIVNO

GABRIEL KNIGHT 3
Sierrin najnoviji nastavak poznatog serijala koji je, za razliku od Longest Journeya, rađen potpuno u 3D okružju pokupio je same hvalospjeve.

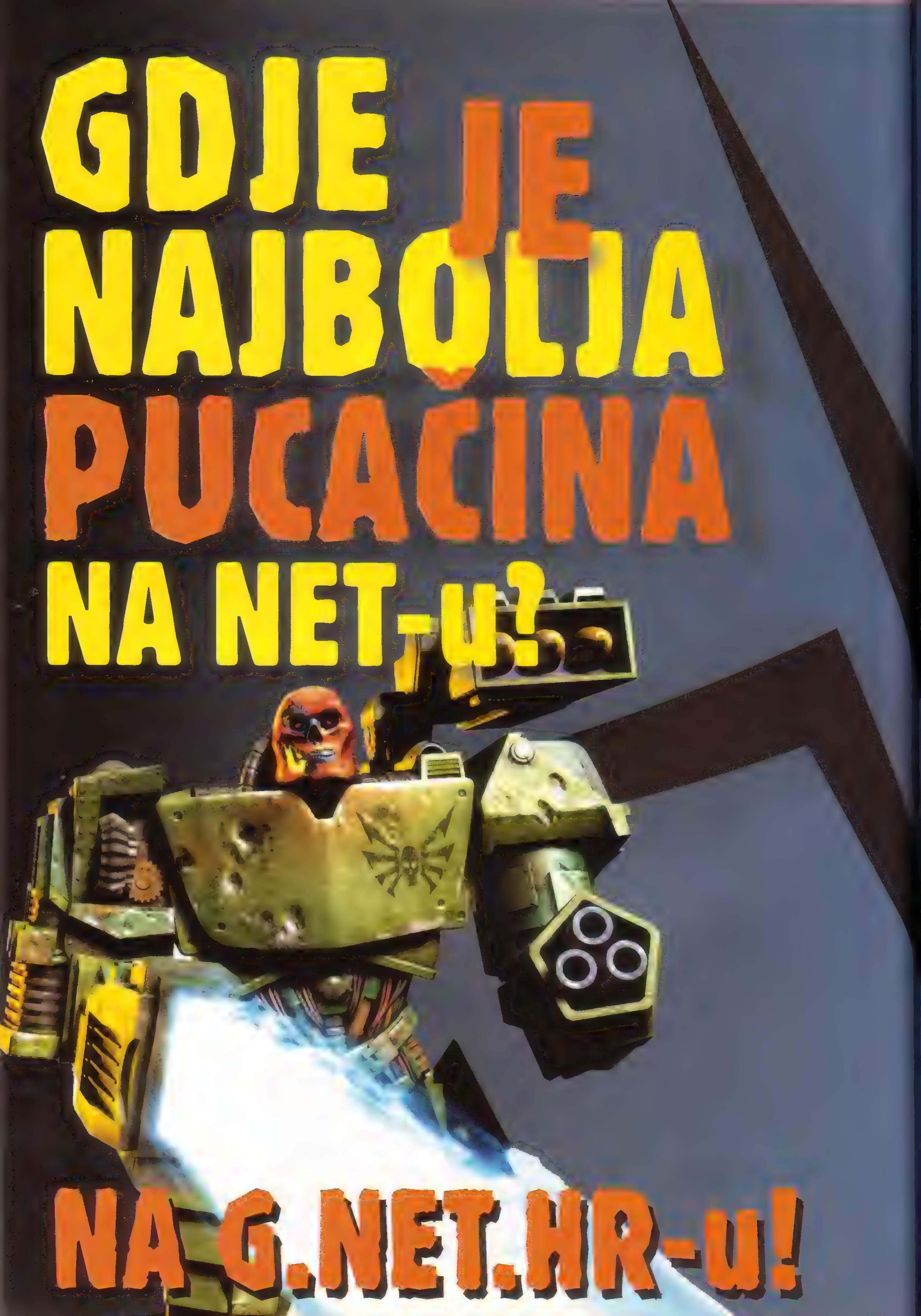
SANITARIUM
Jedna od rijetkih općeprihvaćenih avantura posljednjih godina. Riječ je o horor pustolovini u svijetu iluzija.

MONKEY ISLAND SERIJAL
Treba li išta drugo reći nego da je riječ o dosad ponajboljem serijalu u svijetu avantura.

OCJENA

Apsolutno zaslužena i realna ocjena, točka.

90%


GDJE JE NAJBOLJA PUCAČINA NA NET-u?
NA G.NET.HR-u!



RASTURITE PROTIVNIKE!
* QUAKE 3 ARENA FULL
* UNREAL TOURNAMENT
Kod nas igraju najbolji igrači
BUTCHER • SONIX
FEARNOT • ARISTOTEL
Posjetite nas na adresi
http://g.net.hr/
iskon
INTERNET

Makinu im friziranu

RALLY MASTERS

Zaronite u blato svojim superbrzim trkaćim strojem

PREPORUKA MJESECA



Lijepo izgledaju ovi auti

Ovako to izgleda na početku

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

PROIZVOĐAČ	Digital Illusions
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PIII 500, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

COLIN MCRAE RALLY
Stari dobri Colin...

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
Također vrlo dobra igra

F1 2000
Najpopularniji motosport, za one koji vole asfalt

ZNOJ, blato, brzina, brzina i adrenalin. Kako vam drugačije predočiti reli. Imao sam priliku okušati se u jednome kao suvozač i stvarno mi nedostaju riječi da vam opišem taj ugođaj. Ne nazivaju ga uzalud kraljem automotosportova. U utrci postoje tzv. brzinci, gdje je promet zatvoren i vozi se po uskim puteljcima prekrivenim blatom, makadamom, a samo rijetko asfaltom. Vozi se u svim vremenskim uvjetima, nerijetko brže od 200 km/h. Postoje i etape, dijelovi koji se odvijaju uz običan promet i povezuju brzince, gdje je potrebno držati se prometnih propisa. Kad se sve to zbroji, jasno je zašto je reli tako posebna i cijenjena grana motosporta.

Digital Illusionsi su se potrudili dočarati nam svijet relija. Igra Rally Masters napravljena je po Rally Masters Race of Champions natjecanju, jednom od atraktivnijih oblika reli natjecanja utemeljenom 1988. Odvija se na umjetno postavljenim stazama koje imaju dvije trake s barijerom između. Istodobno se utrkuju dva vozača u potpuno istim automobilima, tako da se može najbolje vidjeti tko je uistinu bolji. Natjecanje je osnovano u u Gran Canari, a koliko je atraktivno dovoljno govori podatak da velik broj vozača svjetskog prvenstva u reliju svake godine nastupi i ondje.

A SADA IGRA

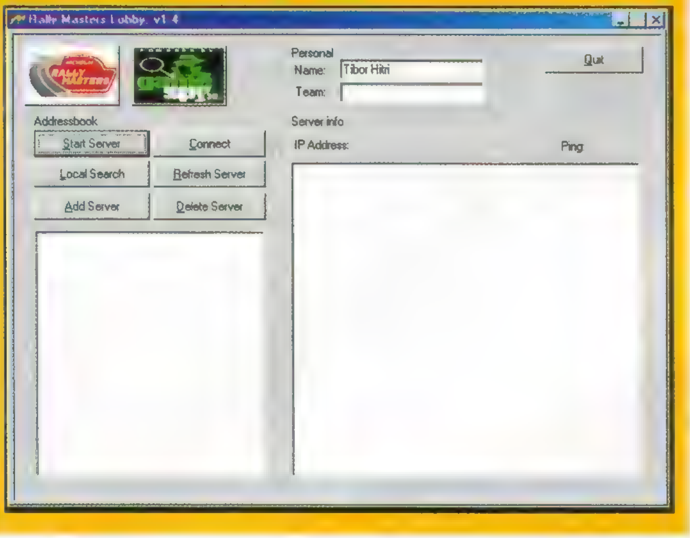
Pokrenuvši igru, prvo ćemo odgledati uvodnu animaciju sa sekvencama iz pravih relija koja će nas dodatno nabrijati. U prvom izborniku možemo izabrati želimo li igrati baš Race of Champions ili neko drugo natjecanje što ga igra nudi. Naime, osim natjecanja u Gran Canari, možemo se utrkivati i sa satom na bilo kojoj od staza ili odvesti jedan reli po izboru. No, ako želimo zaraditi nove i jače aute, morat ćemo početi igrati karijeru u Championship modu. U toj opciji možemo odabrati vrstu natjecanja koja nas najviše zanima. Ako odaberete Championship, čeka vas isti tip natjecanja kao što je i Race of Champions, samo što je organizirano kao turnir na 6 staza diljem svijeta. Svaka vam sljedeća runda turnira daje brži auto, ali ga je i teže voziti. U Challenge Cupu vas čekaju kružne utrke koje zapravo i nemaju mnogo veze s pravim relijem jer svi auti zajedno startaju i zajedno se utrkuju na petnaestak staza. Klasa dostupnih vam vozila ovisi o uspjehu na stazi. I konačno, ostaje vam Trophy, tradicionalan način vožnje relija: jedan se auto na stazi utrkuje s vremenom.

BRZO, BRŽE

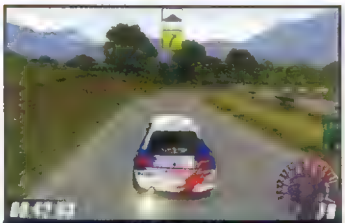
Kad smo konačno sve odabrali i namjestili, slijedi sama igra. Prvo ćete zapaziti vrlo lijepu grafiku koja čak pomalo podsjeća na Colin McRae Rally. Staze su napravljene vrlo dobro, pazilo se da sve bude vrlo detaljno. Auto je napravljen od velikog broja poligona pa se na njemu vidi gotovo svaka ogrebotina, a ako pada kiša i vozite po blatu, već će nakon nekoliko stotina metara biti sav prljav, što upotpunjuje gledanje repriza, ali i sam ugođaj u igri ako odaberete voziti s pogledom izvana. Animacija je vrlo dobra pa ćete s nešto jačom konfiguracijom moći natjerati igru do 40 fps-a pri rezoluciji 1600x1200, što izgleda prilično moćno. Automobili se ovdje neće ponašati kao da su na tračnicama nego će vam nebrojeno puta

MULTIPLAYER

Podrška za multiplayer je odlična, tako da je izbornik dobar i jednostavan. Multiplayer online deathmatchevi nude i dodatne, vrlo dobre staze te se nećete tako brzo zasititi igre. S modemom od 56k sve će funkcionirati savršeno. Ovako lijep i razrađeni multiplayer trebao bi poslužiti kao primjer. Prava je šteta što ne postoji i *split screen*.




Pogled iznutra


Vidi zmaja!


Pozadina je dobro napravljena


Stići ću ja njega

Okušajte se rame uz rame s Makkinenom

pobjeći sa staze dok se ne uvježbate. Dakle, fizika je vrlo dobro razvijena, a AI? AI je izvrstan, svaki od protivničkih vozača ima svoje osobine i često će vas pokušati izgurati sa staze. Osim što igraju prljavo, nisu imuni ni na pogreške. Ali, najveću čar daju one neizvjesne završnice gdje stotinke sekunde odlučuju, a tih je situacija u ovoj igri mnogo. U reliju, naravno, imate i suvozača koji vam govori gdje su zavoji i u kojoj ih brzini proći, i to čak na šest jezika. Staze su postavljene u pet država, Engleska, Švedska, SAD, Italija i Indonezija, pa su i krajolici prilično raznoliki. U igru je uključeno i mnoštvo automobila podijeljenih u tri klase. Prva i jedina dostupna na početku igre je Formula 2, a njoj pripadaju automobili poput *renault meganea* i *škode octavie*. Druga je World Rally Cars (WRC), a treća, vrlo zanimljiva, klasa je Legends - to su automobili koji su prošlih godina žarili i palili svjetskim relijem.

Glazba je kako u uvodu, tako i u samoj igri odlična jer vas potiče da vozite brže, više i jače. Za svaku je pohvalu i realno napravljena šteta na konstrukciji auta - ako se jako zaletite u neku prepreku, neće vam biti lako završiti etapu. I konačno zamjerke. Našao sam ih svega nekoliko u igri, a tiču se zvučnih efekata. Premalo je i ambijentalnih zvukova, a možda bi bilo zanimljivo da je uključena koja vrlo duga staza za hardcore vozače, ali to su stvarno jedine zamjerke. Sve u svemu, ovo je vrlo dobar proizvod i daje vrlo dobar osjećaj jurnjave.

OCJENA

Preporuka svim ljubiteljima relija, jedino joj nedostaje *split screen*

90%



Leti, leti, leti...

FLYING HEROES

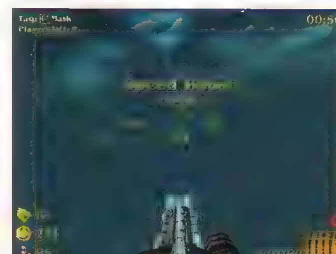
Ponekad se zapitam postoji li još neotkriveni način na koji igrač može ubijati sprajtove - primjerice, leteći na leđima goleme patke naoružane samostrelom? To te ja pitam!



Vidi ti malog kako se približava u moj osobni prostor. Stari, ako te tu još jednom vidim, iščupat ću ti noge i staviti ti ih u nos tako da izgledaš kao *ebeni mamut



Hackerova ekipa na anualnom razbijanju svjetskih spomenika. Meni je baš morao dopasti stonehenge, a Matalja tamo diže u zrak Eiffelov toranj dinamitom



Neće meni nitko ulazit' pa nešto po zraku radit', majke mu ga spalim!



Šokantne slike napada na TV toranj na Sljemenu negdje početkom devedesetih

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Illusion Softworks, Pterodon
IZDAVAČ	Take 2 interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P266, 32MB RAM, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P450, 128MB RAM, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3d
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PANZER DRAGOON 1 I 2
Letački shooter od svima nam poznate SEGE. Mrak.

CRIMSON SKIES
Abnormalno letenje. Doduše, igra još nije ni izašla, ali hej:)

BACANJE KROZ PROZOR
Let...samo ne zaboravite padobran. Ako ga nemate, može i stolnjak. Časna pionirska!

PATKE koje nose naoružanje. Super. No hajde, sasvim sam siguran da ste oduvjek sanjarili o tome da letite na leđima jedne. I pritom pucate iz gadnog naoružanja. San svakog zdravog građanina. Ipak, nije u redu da takve divne i zdrave ideje ostanu samo tema mladenačkih snova. Trebalo bi to prebaciti na računala. I pogodite što, Poljaci koji su nam sa zadovoljstvom ponudili Hidden and Dangerous donose nam i spektakularnu fantasy shooter igru utemeljenu na predivnoj ideji borbe usred zraka.

Čuvši za igru, prvo što mi je palo na pamet bilo je: hoću li moći jahati na letjelicama različitih "nacionalnosti". Znam da sve zvuči blesavo, ali morate mi oprostiti jer sam prije toga proveo nekoliko sati u redakciji odgovarajući na pisma čitatelja. Odgovor na moje pitanje je bio "da", ali ne baš onako kako sam zamišljao. No, prije nego što se bacimo na taj dio priče (ako se ikada i vratimo na to), reći ćemo nešto o samoj igri. Teoretski, ovdje ne govorimo ni o čemu drugom doli dobrom starom deathmatchu. Još jedna arena, dakle - pretpostavljate. Pa, da budem iskren, u pravu ste. Riječ je o još jednoj grafički nabrijanoj koljačini sa zanimljivim zaokretom. A da bude sve još bolje, igra uopće nije nasilna u smislu u kojem je taj pojam dosad bio korišten. Pazite sad: kad srušite neprijatelja, nema krvi. Osim obrušavajuće zvijerke, jedino što vidite je čovječuljak koji se spušta padobranom. *Nice touch,* i ne samo iz jednog razloga. Naime, ljudi koji će igru kupovati za dječurliju neće morati paziti na *parental lock* ili bilo što slično. Igra je čista kao suza. A i prodat će se u velikom broju primjeraka jer je inovativna. Sjećate se što sam rekao na početku teksta? Nisam se samo šalio.

RIDING THE DRAGON

Kao što sam rekao u uvodu, ovdje je riječ o jahanju na MASIVNIM zvjerkama po živopisnim arenama lokaliziranim prema odgovarajućem podneblju. Primjerice, u zemlji magova imate priliku letjeti oko tvrđave koja pluta na otocima u oblacima. Druga interesantna stvar su, primjerice, zemlje lave ili planine. Sve u svemu, ideja koju igra provodi je izvrsno složena s unrealovskom glazbom koja razbija monotoniju (i vjeru da igrate nešto originalno). Istini za volju, s druge strane, Flying Heroes imaju daleko najmaštovitija oružja viđena u 1st person igrama u posljednje vrijeme. Pa onda, u ime *wordcounta,* navedimo neka od njih.

Primjerice, magovi koriste *iceball, fireball* i *manasteal* topove, uključujući i *thunderstorm spellove*, te štošta drugo. *Lizardriders* pak okreću stranicu prema devijanoj kolekciji otrova koji neprijatelja prisiljavaju da se zalijeće u vodu ne bi li spriječio strelovito padanje energije. E, da interaktivni okoliš. Primjerice, ako vam se dogodi da vas (slučajno, dakako) pogodi otrov ili vatra, vaš siguran put vodi prema snijegu ili vodi, a kad pucate po zidinama pomoću topništva, možete doslovce odvaljivati kamenje koje onda pada po protivnicima. Dakako, za taj vam je potez potrebna subsekventna količina vatrene moći pa za jača oružja treba čekati. Ne kupite ih za vrijeme igre nego između mečeva, gdje nalazite nove komponente koje vam omogućuju poboljšanje vaše borbene zvijeri. Vaše se prijevozno sredstvo može poboljšavati i kupnjom boljih i jačih letala, ili poboljšavanjem starih. Naravno, za *coup de grace*, tu je i vaš lik koji napreduje i poboljšava svoje *skillove* paralelno s povećanjem *fragova*. Čemu onda samo 70%, pitate se. Kratko i jasno: engine. Iako se Pterodonov 3D engine odlikuje velikom brzinom i mnoštvom detalja, nemoguće je otresti se osjećaja da plivate u Quakeu kad kontrolirate vašu leteću neman. Iako je cijela igra letački orijentirana, a pritom i vrlo dinamična, nikako mi nije jasno zašto se letenje vrši gotovo isto kao što smo to radili s jetpackom u Duke Nukemu 3D. Osim toga, ako je već riječ o pticama (zmajevima, itd.), ne bi li bilo logično da nakaze pri poniranju ubrzavaju te da moraju održavati određenu brzinu da bi uopće letjele? Mnoge stvari, koje bi bile dobre u igri, nedostaju. Primjerice, ako već imate šišmiše na izbor, ne bi li bilo bolje da se možete penjati po zidovima ili "pješačiti" površinama? I još nešto. Kad je već riječ o životinjama, ne bi li bilo bolje da se i umaraju. To, dragi čitatelji, u igri itekako nedostaje. Možda bi, da je interpolacija među slijetanjem i uzlijetanjem napravljena prirodnije, bilo sve savršeno, ali kako stvari stoje, činjenica je da nije. Drugim riječima, Quake u zraku. *But a good Quake, nontheless.*

Flying Heroes je zapravo vrlo zanimljiva i nadasve igriva igra. Iako sve smrdi na Magic Carpet (čak imate priliku voziti jedan), činjenica je da se igra temelji na svježem konceptu, da je iz Europe i da je relativno solidan proizvod koji se isplati kupiti ako sveukupni mjesečni prihod roditelja nadmašuje 20000 kuna. Sretno! ◂

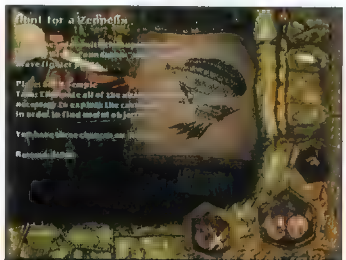
OCJENA

Previše Quake, premalo letačke dinamike, ali svejedno O.K.

70%



Ej, mali, je l' tebi ispao ovaj ljevak za vino? Dobro, ako ne odgovoriš, ja ću ga doma uzet pa s njim prelijevat' vodu iz boce u bocu dok ne umrem od umora



E, tako ti, mali moj, izgleda, fino, dirižabl.



U ovaj dućan STALNO zalazim, kui'š?

Igra je O.K, samo ne podsjeća na letačku simulaciju (postoji li to uopće) zmajeva

Tromo

KO BOXING

Dosadile su vam arkadne 3D šore? Želite doživjeti pravu, realističnu tučnjavu na računalu? Ili jednostavno želite naučiti nešto što biste poslije mogli primijeniti u stvarnosti? Zaigrajte ovu igru!



Borba je tek počela, oba igrača imaju dosta snage pa udarci lete na sve strane

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Data Becker
IZDAVAČ	Data Becker
MIN. KONFIGURACIJA	PII266, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D, OpenGL, Glide
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

MIKE TYSON BOXING
Igra bi trebala izaći u svibnju. Nudit će realističnu animaciju, cijelu boksačku karijeru i, naravno, Mike Tysona.

MORTAL KOMBAT 4
Već dosta ostarjela 3D tučnjava, ali još uvijek zabavna protiv živog protivnika.

DUBRAVA VICE
Bahatite se u zagrebačkoj Dubravi i čekajte reakcije ljudi. Prije toga dobro naučite sve što ste vidjeli u ovoj igri. Zabava je zajamčena.

Pravih, realističnih simulacija borilačkih vještina i sportova je vrlo malo. Prvi je razlog što oni nisu toliko zanimljivi ako se strogo držimo pravila i načina borbe koji se koristi u stvarnosti. Arkadne borilačke igre poput prastarog Mortal Kombata su mnogo zanimljivije običnom igraćem puku. Kako se tromi boksači mogu mjeriti s ninjama koji mogu napraviti deset uzastopnih salta i usput baciti nekoliko vatrenih kugli na protivnika? Nikako, pogotovo ako se jednostavno želite zabaviti, a ne taktizirati i paziti na snagu. Kakav je to borac kad se umori nakon trideset sekundi! Drugi razlog su kontrole igrača koje se teško prihvaćaju, što se primjećuje i u ovoj igri, no o tome ćemo poslije.

Vjerojatno ste već pogledali ocjenu pa vam neću pokvariti čitanje teksta kažem li da igra baš i nije ispunila naša očekivanja. Autori nas svom snagom pokušavaju uvjeriti da je ovo *ultrarealistična boksačka simulacija,* istaknuvši to na mnogo mjesta na kutiji i u samoj igri, ali im to baš i nije uspjelo: osjećaj što ga igra daje je prilično mlak i daleko od onoga što ga pravi boks nudi. Pa ipak, ovo je trenutačno najbolja boksačka simulacija i zaslužuje malo detaljniju recenziju.

TEHNIČKI KNOCKOUT

Prije nego što počnete igrati trebate stvoriti svojeg igrača. Možete zapravo upravljati i jednim od 20 već ponuđenih, ali je daleko veći *gušt* kad se vaše ime pojavi u *hall of fame.* Već tu uočit ćete jedan propust: prilično je mali broj svojstava što ih možete odabrati za svog boksača. 3D model ima samo 8 ponuđenih likova, gdje im je već određena visina, težina, godine i boja kose. Ako je igra tako realistična kako se hvale, mogli su ponuditi i te opcije. Nakon toga možete odabrati stranu koja će biti dominantna za vaš lik (desna ili lijeva), a zatim rasporediti na početku dobivene bodove na tri glavne značajke: snagu, brzinu i izdržljivost. Osvojivši prvenstvo, dobivate i dodatne bodove. Kad ste stvorili svog boksača, vrijeme je da iskušate svoje sposobnosti. U prvom dijelu treninga možete iskušati sve udarce bez bojazni da ćete i vi dobiti koji. Vaš partner samo stoji u *guardu* i trpi

vaše udarce, a sa strane čujete svog već živčanog trenera koji vam govori gdje trebate udarati. Udarci se izvode kombinacijom numeričke tipkovnice i dviju tipki kojima određujete jesu li pokreti napadački ili obrambeni. Možete zapravo koristiti i joystick i gamepad, ali ovo je *default*. Udarci su lijevi i desni direkt, kroše i aperkat, nema salta, nema udarca nogom u skoku niti hladnog oružja, ali će i to biti dovoljno ako se dobro iskoriti. Ako ste zapamtili sve udarce, možete se okušati i u sparingu, gdje vam partner konačno može vratiti sve što ste mu učinili. No, on baš i ne predstavlja neku prijetnju, teži vas okršaj čeka u pravoj borbi. Možete se tući u pojedinačnoj borbi, prvenstvu ili arcade modu. Arcade mod se od prethodnih razlikuje jedino po tri puta kraćim rundama. U prevenstvu se borite tri runde po 90 sekundi, što je sasvim dovoljno jer je za knockout potrebno mnogo manje vremena. Svaki igrač ima dva stupca energije, snagu i zdravlje. Snaga se troši za izvođenje udaraca i za sve pokrete, i to brzo, pa udarce treba izvoditi lagano, bez velikih serija, najviše dva-tri zaredom. Najbolja je kombinacija nekoliko kratkih direkta, da ga otvorite, a onda dva krošea sa strane. To će ga sigurno uzdrmati. Ako vam nestane snage, uopće nećete moći udarati, samo ćete stajati i čekati udarce, a snaga će vam se sporo puniti. To je glupost, boksači nisu nikad toliko umorni da ne mogu izvesti barem mali direkt i održati protivnika na odstojanju, a pogotovo ne nakon 30 sekundi. Kad vam nestane zelene energije, tj. zdravlja, igrač pada na koljena, a kad jednom padne, gotovo je. Sudac broji do deset, no on se ne može uspraviti. Opet daleko od stvarnosti, kao i to da se energija ne puni između rundi.

Da bar nisu stavili onoliko naljepnica ultrarealistične simulacije, mogli bi nekako proći bez izrugivanja. Ovako će to biti samo (ne)simpatična igrica koja se može svidjeti jedino ljubiteljima boksa, i to dok ne dođe Prince Naseem Boxing, što bi se trebalo uskoro dogoditi. ◂

OCJENA

Trome kontrole boksača umanjuju užitak brze borbe. Moglo je i bolje

65%

Svaki je udarac popraćen odgovarajućim zvučnim efektima kao što je, primjerice, stenjanje protivnika



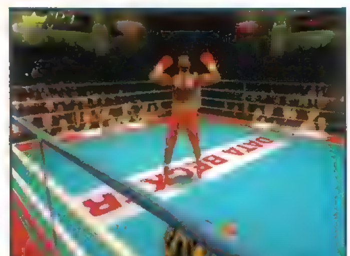
Pogodak točno u nos! Ovo bi ga trebalo nakratko uzdrmati



Podsjeća li vas ovaj na našeg Mavrovića?



Protivnik je u kutu. Vrijeme je za napad!



Ah, pobjeda je slatka!

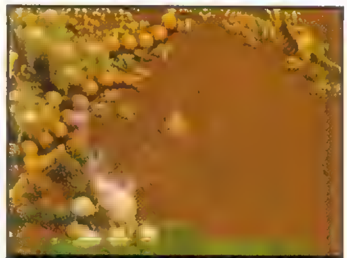
Masivno GROMADA: REVENGE

Što se zbiva kad Rusima obećate da ćete im dati dvije milijarde dolara MASIVNOG zajma. Nastaju čuda kulturalne evolucije. Poput ovog

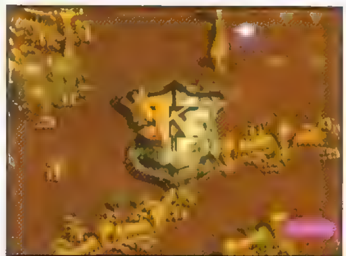


Raznesi tu elektranu. Sjećate se kad je na Jarunu grunulo pa je nestalo struje? E, sad znate da su Rusi krivi za to!

A sad u prvu pa polako u zavoj... pazi na rizol, bemti!



Satelitski snimci prošle opsade Hackerove redakcije. Časna pionirska!



Ime vašeg zločestog komada. Kassandra. STREPITE!

Igra je, iako dorađena, i dalje u vrlo čudnome štihu

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Buka Software
IZDAVAČ	Buka Software
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P450, 64 MB, 3D kartica-zvučna
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FIREFIGHT
Igra s nevjerojatnim filingom. No, baš nas briga:)

ABUSE
Divni sidescroler u kojem korištenje miša i tipkovnice dolaze do maksimalnog izražaja. Tvrtka je propala, btw.

ŠETNJA TKALČIĆEVOM NA TRIPU I SA SAČMARICOM U RUKAMA
Još jedna alternativa O KOJOJ NISTE ČITALI U OVOM ČASOPISU!

KOLIKO ste sreli ljudi koji tvrde da su igrali oba nastavka Allodsa? Onog ruskog *roleplayinga* kojem sam svojedobno dao 94 posto (mladost-ludost, kažu). Kombinacija *roleplayinga* i *real-time* strategije? KVRAGU... sada znam odakle Blizzardu ideja za Warcraft 3. No, o tome u drugom članku. Ovdje ćemo progovoriti malo o *Gromadi,* novoj igri poznatog nam BukaSofta. Ne sjećate ga se? Koga briga. Bio je ovo brzometni flashback koji je trebao igru malo više približiti svima. Svima...ajoj.

Dakle, kao što sam naveo u uvodnom paragrafu, igra o kojoj ćemo govoriti dolazi iz Rusije. Majčice Rusije, niotkuda drugo. Nakon masivnog demoa i slika, vjerojatno ste i sami shvatili: riječ je o arkadnom hibridu između Firefighta i umm....Walkera? No, ne uobičajenom. Kao što se to zna dogoditi, ovdje se sukobljavamo s igrom koja nam, bez ikakvog predloška, stiže iz tima sastavljenog od pet članova. Pet pijanaca koji se vjerojatno nalaze petkom na lozi. Šalu na stranu. Igra je, za početak, ono što bismo u najmanju ruku mogli nazvati čudnom nakazom. No, krenimo redom. Igra se zbiva na masivnom planetu gdje se oružje testira za uporabu na bojnome polju i gdje naš junak profesor dovodi svoje dvije asistentice (u jednu od njih je nepovratno zatreskan). Stvar se zakuha kad specifični tenk pod imenom..ummm..ne znam...odlazi na testni teren, a vozi ga nitko drugi doli vaše malo divno stvorenje (komad u kojeg ste zaljubljeni). Naravno, ona druga cura (asistentica kod kontrolnog tornja) usmjeri sve topove i ukoka Jovanku (evo, odsad je tako zovemo). Na vašu žalost, nejebica se nastavlja jer shvaćate da je djevojka u tornju zapravo cyborg spreman na sve samo da uništi ljudsku vrstu (mental note, dečki: ako su čudne, ili su roboti ili medvjedi). Rješenje ove krize naš protagonist vidi u ulasku u tenk i pokušaju sravnjivanja MASIVNE Gromade sa zemljom ne bi li uništio invaziju neprijateljskih snaga. Nema veze s mozgom? Samo Rusi, ljudi!

KONTROLJOT

Svoj tenk terenom pokrećete preko miša ili kombinacijom miša i tipkovnice. Zanimljivi *catch* je u tome da se kupola tenka nesuvislo zakreće u odnosu na trup pa tako zakretanjem miša oko tenka zapravo okrećete kupolu, dok klikanjem po terenu navodite svoje vozilo na kretanje. Iako u početku pomalo čudan, ovakav *interface* je u neku ruku i probavljiv. Oružja na tenku mijenjate pomoću posebnih skladišta na kojima možete čak mijenjati i oblik vozila. To možda zvuči intrigantno, no da budem iskren - i nije nešto posebno (iako osobno smatram da je vozikanje male hrpe željeza terenom jedna vrlo zabavna stvar). Intrigantan element cijele igre je engine u kojem se ona odvija. Obično ne cjepidlačim na sofisticiranim 3d engineima, ali ovdje moram intervenirati jer ovaj, naime, ne zadovoljava ni minimalne zahtjeve. Za početak, igra je zastrašujuće spora čak i na malo bržim strojevima. Razumijevanja bi bilo od strane recenzenta da je riječ o 3d engineu. S obzirom da od tridea ovdje nema niti t, 2d engine je naprosto odvratan. Da bude još bolje, teren je, iako zemljan, u cijelosti jednodimenzionalan. Kao da se vozite po parketu. A to dovodi ovog puža u mat poziciju. Osim toga, igra je, ma koliko dorađena, i dalje u vrlo čudnom štihu koji je čini presporom za ono za što se predstavlja. Neprijatelji ne predstavljaju baš vrhunac evolucije AI-a, dok statična obrana u najmanju ruku izgleda sporadično. Nivoi se pretjerano ne razlikuju, tako da i na tome terenu imamo dobitnika. Glazba je... pa.... kao da je rađena za igre u ranim devedesetima. Sve u svemu, igra je zadovoljavajuća sve dok ne shvatite da ste za nju dali jednaku količinu novca kao za nešto što sliči na proizvod koji je rađen dulje od godinu dana. A to je zapravo ono najgore.

Gromada je zapravo vrlo dobra igra ako je ne shvaćate pretjerano ozbiljno. No, to je ujedno i problem jer ako je ne gledate kao "igricu", nego kao igru, ona strahovito gubi na svojoj vrijednosti. A to, vjerujte i nije pretjerano divna stvar. Pogotovo ako ste pljunuli sto marona za nju. Izbjegavati, ako je moguće.

OCJENA

Zastarjela tehnologija konsekventno dovodi do fijaska poput ovoga. Zabavno na nivou "igrice"

40%

Povratak radnika
LEMMINGS REVOLUTION

Postoje igre koje jednostavno spadaju u legende. Lemmingsi su jedna od tih

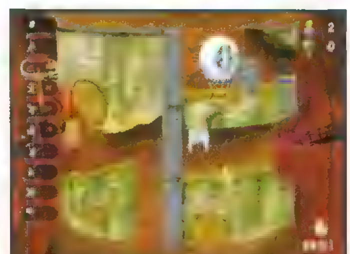


Stariji upozoravaju mlađe na opasnost, kako tipično



Čak 14 izlaza i bezbroj načina da se do njih dođe, zvuči jednostavno


Ribice male, dođite 'amo, ribice kud bježite?


Dug je put, vrijeme je da se krene

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Take 2 interactive
IZDAVAČ	Psygnosis
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P233, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Voodo
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SVE PRIJAŠNJE INACICE LEMMINGSA
Lemmingsi su se s vremenom mijenjali, što se ponajprije odnosi na grafiku


Uh, sva sreća što mogu hodati po vodi


Još malo i spašeni smo

STARIJI će se igrači sjetiti čudnih zelenokosih čovječuljaka velikog nosa i očiju, odjevenih u plavo. Sjetit će se i davne 1985., kad je prva inačica ove igre ugledala svijet. Poslije je izašlo mnoštvo nastavaka i različitih verzija popularnih Lemmingsa, no korijen je ostao isti. Tako je i danas, petnaest godina poslije.

Leminzi su se vratili. Pokrenuvši igru, u meni su se probudila sjećanja na prvi susret s tim simpatičnim čovječuljcima kad je 286-ica bila ono što je danas Pentium III. Mislim da negdje još uvijek imam disketu na kojoj su zauzimali kojih 200 kb. Leminzi su čovječuljci koji marljivo rade u svom rudniku skupljajući drago kamenje sve dok im netko ne zatvori ulaz i više ne mogu van. Dakako, vi im morate pomoći da ponovno ugledaju svjetlo dana. Dakle, bit igre je ostala ista, što je i najvažnije, jer je općepoznato pravilo da se pobjednička formula ne mijenja.

UPUTE

Put kojim vodite leminge do konačnog spasa sami birate. Što se više približavate cilju, veće su mogućnosti da izaberete najbolji put, odnosno nivo. Nivoi su u obliku valjka koji možete rotirati i na taj način imati uvid u sve dijelove pojedinog nivoa, a postoji i mogućnost zumiranja. U svakom nivou cilj vam je isti - dovesti svoje čovječuljke do balona kojim će odletjeti do iduće prepreke. Na početku nivoa bit će vam određeno koliko ih morate minimalno spasiti da biste ga uspješno završili. Sve funkcionira tako da vašim leminzima zadajete određene zadaće. Primjerice, da bi prošli kroza zid, morat će kopati, da bi premostili vodu, izgraditi stube. Ako je riječ o većoj prepreci, morat ćete žrtvovati svog čovječuljka i postaviti bombu na nj. Opasnost od provalije riješit će leming koji sprječava ostale da se približe rubu. Ako je pad s veće visine neizbježan, osigurajte svojim čovječuljcima improvizirane padobrane u obliku kišobrana da bi se bezbolno prizemljili. Leminzi su naučili i neke nove stvari, pa tako mogu hodati po vodi ili užarenoj lavi. Postoji i mogućnost da se neki nivoi završe na dva načina, što u prijašnjim inačicama nije bio slučaj. Ako i uza sve ove upute zapnete, iskalite svoj bijes klikom na *nuke* opciju. To će rezultirati efektnim samoubojstvom vaših čovječuljaka.

Legenda ponovno živi!

Igra sadrži stotinjak nivoa koje sami izabirete. Maksimalna rezolucija od 640x480 neće igri donijeti na detaljnosti, glazba i zvukovi su vrlo iritirajući i monotoni, no sve to nije toliko bitno. Lemmingsi su logička igra namijenjena užem krugu ljudi, posebice starijim igračima koji su uživali u njenim brojnim predhodnicima. Itekako se vidi da su autori znali što je ovu igru učinilo popularnom u samim početcima. *Lemmings Revolution* je najnovije izdanje jedne istinske legende u svijetu igara uopće. ◂

OCJENA

Možda je ova ocjena previše subjektivna, ali ne mogu si pomoći

74%

Sim Farm Lite
FARMLAND USA

Oduvijek ste htjeli biti farmer, ali nažalost živite u velegradu? Zaigrajte Farmland i saznajte imate li smisla za ratarstvo



Glavni ekran u kojem obavljate većinu svojih poslova


U gradu trebate posjetiti nekoliko mjesta



Eh, da mi je imati ovaj veliki crveni kombajn



Almanah je veliki izvor savjeta za uspješno poslovanje

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	KO Interactive
IZDAVAČ	KO Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SIM FARM
Jednini pravi konkurent, također simulacija farme. Nažalost, igra radi samo pod DOS-om

THE SIMS
Najnoviji hit iz Sim serijala u kojem upravljate svim aspektima života vaših Simljana. Tamagochi za odrasle.

SIM THEME PARK
Odlična simulacija lunaparka u kojoj privlačite što luđim rollercoasterima.

PRVA i neizbježna asocijacija nakon pokretanja igre bila je Sim Farm. Mlađim je čitateljima vjerojatno nepoznata jer je stara više od pet godina. Cilj igre bio je, kao što i ime kaže, simulirati farmu na kojoj ste mogli uzgajati sve što vam srce poželi: voće i povrće, žitarice, kao i sve vrste domaćih životinja. Samo pametnim novčanim ulaganjem i redovitom brigom za usjeve i stoku mogli ste se i bez šifri razviti od malog farmera do velikog zemljoposjednika.

U novinama ćete pročitati korisne savjete

Zbog čega se prisjećamo te, za računalne pojmove, prastare igre dva su razloga: zato što je vjerojatno bila veliki uzor ovoj igri i zato što joj je jedina konkurencija. Koliko joj je ova igra uspjela konkurirati možete vidjeti i po ocjeni koju je dobila. Mada je Sim Farm mnogo starija igra, Farmland je samo njena blijeda kopija. Ipak, ima jednu prednost, a to je jednostavnost. Sim Farm je bio prilično kompliciran i trebalo je dosta vremena da se nauče svi trikovi, za ovu je igru dovoljno pola sata da se sve skuži, i to bez uputa. Igra vjerojatno cilja na mlađe igrače, što se vidi i po dizajnu koji se i ne trudi biti realističan, sve je napravljeno kao u crtiću.

KOMBAJNOM I TRAKTOROM

Kad pokrenete novu igru, prvo trebate odabrati jedno od triju podneblja o kojima ovisi koje ćete kulture moći uzgajati. U tropskim krajevima najbolje uspijava južno voće s kojim se može dobro zaraditi, veći dio godine je pogodan za uzgajanje, ali zato treba dosta brige oko navodnjavanja. U hladnijim je krajevima situacija obrnuta, pa je za početak najbolje odabrati umjerenu klimu. O izboru težine igranja ovisi i početni kapital koji ćete dobiti na početku. Kad igra počne, najbolje je pročitati almanah koji odgovara odabranoj klimi. Ondje ćete naći sve potrebne podatke o kulturama koje možete uzgajati: koliko će vas stajati uzgajanje, koliko vremena treba da sazrije, koliko trenutačno vrijedi na tržištu, u kojem dijelu godine može uspijevati i koji su vam strojevi potrebni. Kad odaberete najisplativije vrste za to godišnje doba (počinjete u siječnju), trebate kupiti potrebne strojeve i unajmiti radnu snagu u gradu. Ako nemate dovoljno novca, možete uzeti kredit u banci. No, nemojte se zadužiti previše na samom početku jer se onda teško izvući. U gradu možete i popričati s nekoliko mještana u lokalu, uvijek raspoloženih da vam nabace nekoliko korisnih savjeta. Posljednje mjesto koje ćete posjetiti u gradu je trgovina nekretninama, gdje možete kupiti još zemljišta, ali vam to ne preporučujemo u prvih nekoliko godina, nego tek kad zaradite malo veći kapital. Da biste nešto zasadili, zemlju treba prvo pripremiti i preorati, a tek onda ide sama sadnja. Nakon određenog vremena, kad usjevi sazriju, treba ih pokupiti i prodati. I to je to. U novinama možete pročitati kolika je cijena određene kulture i prema tome se ravnati. Ako lokalni *fast-food* restoran počne prodavati samo pileće specijalitete, znate čime se treba baviti.

I tako, vaš farmerski život ide dalje, uzgajate različite kulture i stoku, pratite tržište cijena, nadograđujete svoje strojeve da uštedite na vremenu, proširujete svoju parcelu, štite usjeve od različitih nepogoda poput najezde kukaca ili devastirajućih tornada i, naravno, bogatite se. A kad postanete bogati veleposjednik, sa svim mogućim kulturama na svojim velikim poljanama, kad nabavite sve najbolje strojeve i naužívate se uloge moćnika, vrijeme je da krenete ispočetka, od nule. Tako su barem zamislili autori igre ... Da biste posvetili toliko vremena ovoj igri, mora vam se jako svidjeti, u što jako sumnjamo. Igru bismo mogli preporučiti samo mlađim igračima koji imaju zanimanje za ovu djelatnost. Starijima bih prije preporučio neku malo ozbiljniju simulaciju iz Sim serijala. Sim Farm nažalost radi samo pod DOS-om, pa vam ostaju samo simulacije gradova i lunaparka ili najnoviji hit, The Sims.

OCJENA

Strategija za mlade i buduće agronome. Siromašne opcije i loša grafika

45%


Prirodna ljepota boja-Epson!
660
460
760
EPSON Stylus Color 460, 660 i 760
nova je generacija vrhunskih EPSON piezo pisača. Jednostavni su za uporabu i vrlo pouzdani. Sada još precizniji, brži, ekonomičniji i tiši. Odsada će Vaše fotografije, crteži i tekstovi biti više nego očaravajuće kvalitete već i na sasvim običnom papiru uz nevjerojatnu brzinu ispisa i vrlo visoku razlučivost (do 1440 dpi). Uživajte u čarobnom svijetu EPSON Stylus boja!
EPSON Print.It EPSON
©MANUSCRIPT
RECRO®
potpisujemo samo najbolje
RECRO d.d. Trg sportova 11, Zagreb
Tel. 01/ 3650 - 777 Fax. 01/ 3650 - 716
e-mail: recro@recro.hr http://www.recro.hr
Nabavite PRINT IT paket i uživajte u maksimalnoj kvaliteti ispisa uz minimalne troškove!
PRINT IT paket sadrži dodatnu crnu i kolor tintu, te odgovarajući papir za Vaš Stylus.
EPSON®

HOT WHEELS MICRO RACERS



Priprema, pozor...

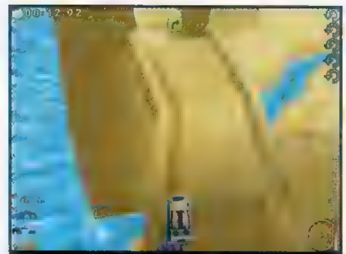
INFO	
PROIZVOĐAČ	UDS
IZDAVAČ	Mattel Media
MIN. KONFIGURACIJA	P 133, 32 MB, 4xCD-ROM
NAŠA PREPORUKA	P 166, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Split Screen
PLATFORME	PC

KAO klinci svi smo se voljeli igrati autićima, barem onaj muški dio populacije, ali mislim da ni curama to nije bila strana igra. Sjećam se prijatelja čije je cijeli zid bio ispunjen policama koje su bile pretrpane autićima, a i sam sam ih imao poprilično. Ako je vani bio lijep i sunčan dan, strpali bismo ih u džepove ili u torbe i trk do pješčanika, parka ili šume, gdje smo slagali staze i naguravali ih po cijeli dan. Eh, a što ako je vani padala kiša...

Više ni to nije problem jer Mattel donosi igru s autićima iz Hot wheels serije modela koju će klinci moći igrati za dugih dosadnih kišnih dana, ali ne samo oni. Čim startate igru, počinje zgodna glazbica, a vi odabirete svoj autić i odlučujete hoćete li voziti turnir ili jednu utrku. Ne zaboravite, bez turnira ne možete zaraditi nove aute, a ima ih uistinu zgodnih i brzih. Na početku su vam ponuđena samo dva, ostale možete zaraditi dobrim vožnjama.

Jedna se utrka odvija na pješanoj plaži, jedna na pisaćim stolovima, a treća, nažalost i posljednja, u dječjoj sobi. Ako se želite plasirati na iduću utrku, morate pobijediti. Sa *Shiftom* uključujete turbo koji će vam itekako pomoći da na ravnim dijelovima staza prestignete protivnike. Kad pobijedite u sve tri utrke i osvojite turnir, zaradili ste novi auto. Opet vozite po istim stazama, ali na težoj razini igre, a kad osvojite turnir, dobit ćete novi auto i tako redom..

Grafika je na razini. Ponuđene su nam rezolucije od 320x240 do 800x 600. Dok u najnižoj igra izgleda očajno, u najvišoj izgleda vrlo dobro pa je prava šteta što nisu ponudili još i veću rezoluciju. Postoji i 3D podrška, zvuk je također dobar, a glazba simpatična. U igri vas očekuje i split screen mode koji nudi dodatnu



Prvi sam, prvi

Vrlo zabavno natjecanje Mattelovim autićima

zabavu udvoje. Što još reći o igri koja je napravljena za najmlađi uzrast? Najveći joj je nedostatak premali broj staza - postojeće tri staze čak i najmlađima brzo dosade, no, s druge strane, igra je jednostavna i igriva, a i izvedena je vrlo dobro pa će je i mnogi stariji zaigrati.

Tibor Hitri

OCJENA

Mali broj staza

75%

EMERGENCY RESCUE: FIRE FIGHTERS



Pomalo izmiče kontroli

INFO	
PROIZVOĐAČ	Lupine Games
IZDAVAČ	Wizard Works Group Inc.
MIN. KONFIGURACIJA	P 200, 40 MB
NAŠA PREPORUKA	P 266, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

MALO tko od nas može reći da u jednom trenutku svog života nije poželio biti vatrogasac. Gasiti požare u plamtećim kućama, neboderima, spašavati živote pritom riskirajući svoj, ukratko - biti heroj. Dakako, fora bi bilo spuštati se kroz onu rupu u podu i voziti se u onim crvenim kamionima s upaljenom rotirkom i sirenom kroz grad. Ako se još niste zaposlili kao vatrogasac ili to nikad niste ni kanili učiniti, ali vas privlači to zanimanje, zacijelo ćete poželjeti zaigrati igru u kojoj to možete biti.



Pomoć stiže

Za hrabrog Sama nema problema

U Lupine Gamesu su baš na takve računali radeći ovu igru. Naime, kontrolirate skupinu vatrogasaca na terenu i jedini vam je cilj ugasiti požare u zgradama diljem grada. Na početku morate proći tri trening misije da biste se kvalificirali za posao. Potom prelazite na prave misije u kojima je najvažnije da vam nitko ne pogine i da vatra previše ne uništi posjed. U prvim misijama gasite požare u jednokatnicama i ne biste trebali imati većih problema, no poslije već treba dobro razmisliti kako razmjestiti ljude.

Programeri su si zadali ambiciozan cilj željevši nam dočarati svijet vatrogasaca, no jesu li ga i ispunili? Misije će vam se u početku činiti vrlo zabavnima, no zapravo su prilično plitke pa ćete vrlo brzo ući u rutinu i sve probleme začas riješiti. Velika je zamjerka što u samoj izvedbi igre manjka detaljnosti koja krasi dobre proizvode i veseli igrače; naime, požar vizualno ništa ne uništava - kad ga ugasite, sve će biti kao i prije, što je, u najmanju ruku, glupo.

Nadalje, grafika je dobra, ali se vrti samo u 640x480 te ostaje pitanje zašto se ne nude i druge rezolucije koje su danas i više nego standardne. Zvuk je također dobar, ali ga ima malo i ubrzo se počne ponavljati, a i animacija je prilično loša. Knjižica koja dolazi uz igru ima samo 16 stranica i vrlo je oskudna. Sve u svemu, ostaje mnogo mjesta za napredak.

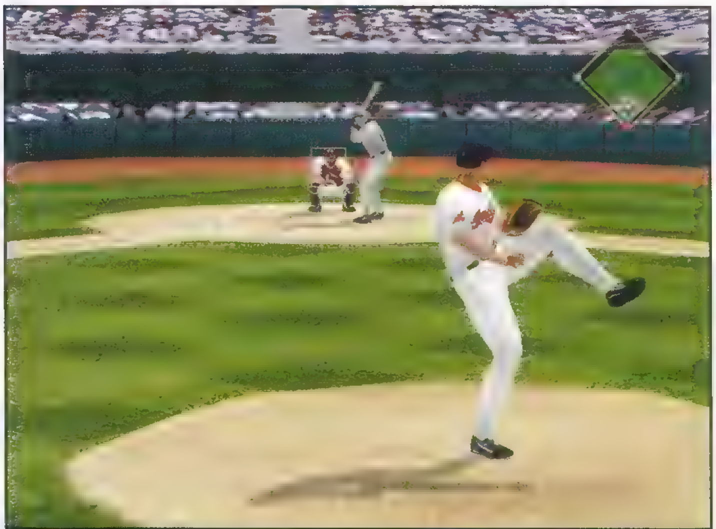
Tibor Hitri

OCJENA

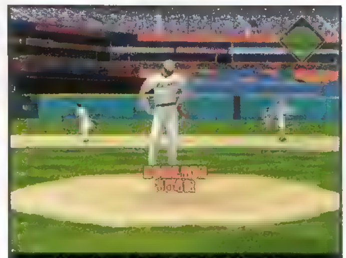
Previše propusta za veću ocjenu mada je ideja dobra

45%

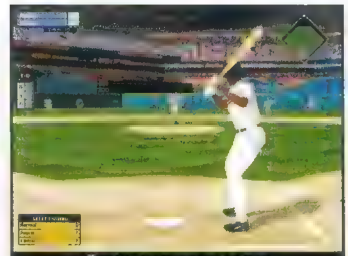
MICROSOFT BASEBALL 2001



Bacanje je lako, samo odaberete udarac i pritisnete



Moralna pobjeda? Ne bih rekao



Čovjek i njegova batina

Vidiš jednu batinu, vidio si ih sve

INFO	
PROIZVOĐAČ	N/A
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P 166MHz, 32MB
NAŠA PREPORUKA	PII 266, 32MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

Bejzbol, kao i ostale igre koje potječu iz SAD-a ili su ondje modificirane ne odgovaraju publici u Europi. Možda je naš mentalitet drugačiji, a možda više volimo finese i akciju. Bilo kako bilo, bejzbol nije loš sport, čak može biti i zanimljiv ponekad.

Microsoft je ovaj mjesec izbacio nekoliko igara, a među njima i Microsoft Baseball 2001. Na prvi pogled izgleda oku privlačno, čak bismo mogli reći eye candy, ali ako malo zagrebemo po površini, otkrit ćemo kakva je to igra zapravo.

Bez mnogo filozofiranja možemo reći da je grafika čista i detaljna, ali samo kadrovi u blizini, sve ono što je iza pomalo je mutno, vide se oštre linije koje kao da paraju prostor.

Od zvukova čuju se standardni zvuci udaraca i pokoja riječ što je izuste igrači, ali je najveća pozornost posvećena komentatoru. Glas mu je posudio Thum Brennaman, službeni komentator Arizona Diamondbacka. Čovjek ima tipičan glas američkog najavljivača, ali nema tu one napetosti u glasu, a o fondu riječi da i ne govorim. Kad se o zvuku govori, pogledajte Triple Play 2001, koji imao odličnu zvučnu kulisu i komentatora.

Više-manje zvuk i grafika su O.K., ali najveći propust uočava se kod AI-a, pogotovo onog koji upravlja vašim igračima. Vrlo se često događa da prva momčad kod dodavanja ispusti loptu i tako nagradi protivnika barem jednom bazom. Takve se stvari redovito događaju, a vi jednostavno nemate kontrole nad tim.

Sve u svemu, ovo je solidna igra, ali je pitanje hoće li privući Europljane, inače nesklone bejzbolu.

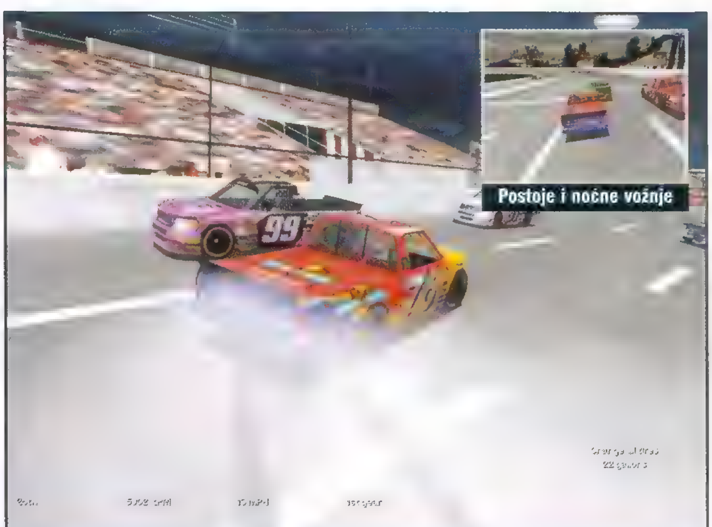
Goran Račić

OCJENA

Nije kao Triple Play 2001, ali će poslužiti

70%

NASCAR RACING 3 CRAFTSMAN TRUCK SERIES



Postoje i noćne vožnje

Malo sam se izgubio



Pogled iz kabine je nepregledan

Potrebno je mnogo truda da vozilo izdrži do kraja utrke

INFO	
PROIZVOĐAČ	Papyrus
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 128 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

NASCAR Racing je iznimno popularan sport u Americi, ali do nas dopire samo u računalnom obliku. I ne uspijeva privući brojnu publiku. Razlog tome su dosadne ovalne staze po kojima se automobili natječu. U usporedbi sa zavojitim stazama Formule 1, Nascar puno zaostaje.

Nascar Racing 3 smo već opisali u listopadu prošle godine pa smo se iznenadili kad smo opet dobili istu igru, barem nam se činilo na prvi pogled. Razlika se krila u natpisu Craftman Truck Series. Ovo je proširena verzija igre u kojoj se možemo utrkivati i kamionetima. Opet jedan tipično američki proizvod. Kamioneti nisu osobito popularni u ostatku svijeta, pogotovo u Europi, ali ako se možemo utrkivati u golemim kamionima, zašto ne bismo pokušali i u njima? To su ionako gotovo ista vozila, pogotovo u sportskoj izvedbi koju vozite u igri.

Utrkivanje kamionetom nije posve isto kao utrkivanje normalnim Nascar modelom. Nemaju istu snagu, niti se isto ponašaju na asfaltu. Ipak, bit vožnje ostaje ista - treba maksimalno iskoristiti mogućnosti vozila i stići što prije na cilj zauzevši što bolju poziciju. U tome će vam pomoći i vaš spoter koji budno prati situaciju sa strane staze, obavještava vas radiovezom o svemu i daje vam korisne savjete za vožnju. Ako mislite voziti punu dužinu staze, tj. broj krugova, bitan čimbenik igre postaje mehaničarski tim koji pazi da vozilo izdrži to višesatno naprezanje. U igri je i šest novih staza, i to: Evergreen Speedway, Heartland Park Topeka, I-70 Speedway, Louisville Motor Speedway, Mesa Marin Raceway i Portland International Raceway, tako da sada možete voziti punu sezonu od 24 utrke koje se i inače voze u prvenstvu (sezona '99.). Tu su i noćne verzije staza u Las Vegasu i Texsasu.

Kao i prošle godine, zaključak je isti. Igra vrlo dobro simulira svijet Nascara i kamionetskih utrka, ima dobru grafiku i vjeran fizikalni model, ali utrkivanje po čisto ovalnim stazama nije toliko zabavno. Osim toga, i hardverski je vrlo zahtjevna. Tko ima potreban hardver i voli se voziti u krug, neka nabavi igru.

Mario Bošnjak

OCJENA

Sitno poboljšanje prošlogodišnjeg Nascara 3

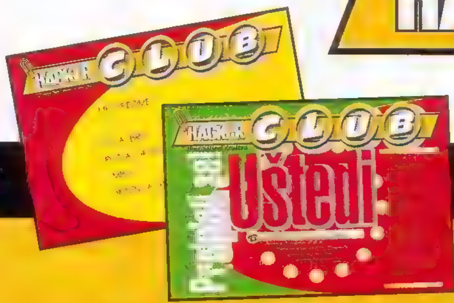
78%


X6-33M
JOYPADS
PX 3000
X6-31M
Force Feedback
RX150
JOYSTICKS
CYBORG
X3 35I
WHEELS
CYBORG 2000


Saitek PX3000

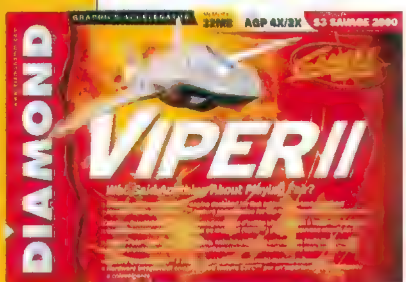
učlanite se!

HACKER CLUB



ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

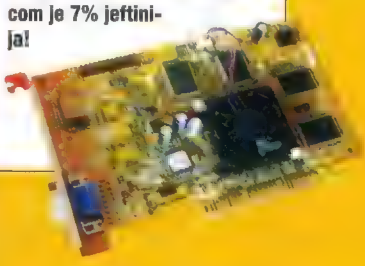
U Autronicovoj trgovini u Gruškoj ulici moguće je naći velik broj računalnih komponenti od kojih je ovaj mjesec posebno istaknuta Diamond Viper II kartica. Uz nju dobivate DVD reprodukcijski softver i jednu igru. Ako su vam draže GeForce kartice Autronic nudi i Elsa Erazor X karticu temeljenu na GeForce 256 čipu. Dođete li u Autronic s Hacker club iskaznicom, dobit ćete jedinstven popust - 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!





Zoline dvije maloprodajne trgovine sve se više specijaliziraju za igrače. Osim kompjutora, komponenti i raznog pribora i potrošnog materijala za računala i pisače, oni tu mogu pronaći zaista mnogo toga što će im olakšati i uljepšati igranje. Zola drži velik izbor Saitekovog programa joysticka i volana koje možete priključiti na svoja PC računala ili PlayStation konzole. U Zoli članovi Hacker kluba imaju popust od 10% na gotovinsko plaćanje.

Novost u Hacker klubu je tvrtka KIM Computers! Od ovog mjeseca i Kimovci su tu da vam pruže brojne pogodnosti. Osim konfiguracija za profesionalni rad ili za igranje tu ćete moći kupiti i sve kompjutorske komponente. A njihova ugradnja biti će vam besplatna. Tako na primjer ako ste član Hacker kluba u KIM-u ovaj mjesec možete kupiti Xerox C6 inkjet kolor pisač za 831 kunu umjesto za 900 kna ili Asus V6800 Deluxe 32MB DDR karticu sa TV naočalama za 3300 kuna umjesto za 3620. Svaka kupnja u KIM-u sa našom iskaznicom je 7% jeftinija!



Info Gama Web Shop ovaj mjesec odobrava još veći popust za svoju web trgovinu . Sada ćete tamo dobiti 5% dodatnog popusta. Na adresi www.info-gama.hr potražite hardver koji je 5% jeftiniji od standardnog popusta od 10 % koliko Info Gama inače daje. U Gami ističu bitno niže cijene 3D Blaster Annihilator SDR i DDR kartica i nove modele TV tuner Hauppauge kartica.



U Pentagramu ovaj mjesec potražite novu kolekciju ploča. Ne, Pentagram nije postao podružnica Croatie Recordsa, nego je počeo s prodajom novih matičnih ploča Tyan koje spadaju u viši rang kvalitete, stoga im valja posvetiti pozornost. Ukoliko trebate Philips monitor tu je opet - Pentagram. Za sve je kupljene komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije dobivate 4% popusta.



autronic
gruška 22
tel. 01/ 6153-500
popust 10%

zola
nova cesta 115
tel. 01/ 3095-153
trg senjskih uskoka 8
tel. 01/6552-727
popust 10%

info gama
počiteljska 18
tel. 01/3098-302
dubrovnik
gabra rajčevića 4
tel. 020/420-310
popust 15%

kim computers
smetanina 12
tel. 01/ 3886-473
popust 7%

pentagram
savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698
popust 4%

Da, želim se pretplatiti na ○ 6 BROJEVA 180 kn ○ 12 BROJEVA 360 kn **HACKER**

ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

poštanski broj

mjesto

Način plaćanja

uplatom na žiro račun	**30105-603-42905**
svrha doznake	pretplata na časopis Hacker
primatelj	Janus Press d.o.o.
	Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb
tel. brojevi pretplate	01/3843-600 fax 01/3843-599

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na adresu Janus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb ili je faxirajte na fax 01//3843-599. Za sva pitanja i informacije nazovite 01/3843-600. **NAPOMENA:** Ukoliko nam ne pošaljete kopiju uplatnice, nećemo vam moći poslati iskaznicu

HELP LINE

S.O.S

U životu svakog igrača dođe trenutak kada treba priznati poraz i napisati pismo Hackerovom SOS timu. Ovdje upošljavamo mladi, kreativni tim koji će riješiti probleme iz bilo koje igre. Nije li lijepo mirno spavati, znajući da netko na ovom svijetu brine o vašim problemima?

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("SOS") Majstora Radonje 10/I, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr SUBJECT: SOS

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Star Wars: The Phantom Menace

Zapeo sam na 7. nivou Star Warsa: The Phantom Menace. Molim vas da mi pomognete pronaći dio iz motora koji mi je ukrao lopov.

Nino Jagar

Kada Anakin vikne da mu je lopov ukrao dio motora, potrči za njim. Ta trka će te dovesti do smetlišta rezervnih dijelova i u šator gdje se nalaze pješčani ljudi. Prije nego nastaviš ganjati lopova, kreni u mali rov i dođi do kraja - ondje će biti jedan health powerup. Na kraju tog rova je mali tunel (tu gdje si našao zdravlje). Taj kraj su zapravo vrata koja otvaraš pritiskom na *action* tipku (space po defaultu). Naći ćeš 5 *flash* granata. Nakon toga vrati se natrag i nastavi ganjati lopova koji bi opet trebao trčati prema Anakinu. Krenut će po stubama gore, idi i ti. Na vrhu kreni u staru zgradu. Lopov je ondje. Nemoj ga ubiti nego razgovaraj s njim i povuci kameni blok. Sačuvaj igru i bori se s novim stvorenjem.



Broken Sword 2 - The Smoking Mirror

Igram Broken Sword 2 i zapeo sam na 2 CD-u. Uzeo sam 2. sv. kamen i sad igram Georgea. Na snimanju filma sam pomješao "penkejk" i sirup i dao ga Bertu. Sve sam napravio i razgovarao sa svima i ne znam kako dalje. "Ban" sam bacio u grmlje, ali ne ide. Molim pomoć!!!

Demijan iz Lepoglave

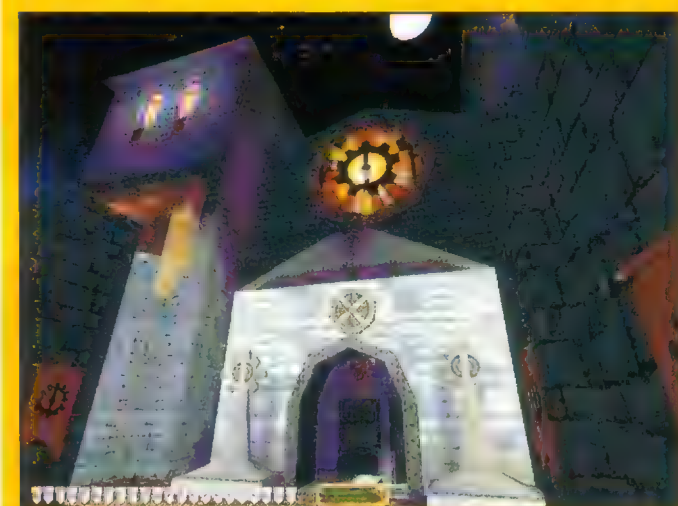
Evo kako se stvari odvijaju kad dođeš do filmske ekipe. Prvo razgovaraj s Haikuom o njemu samome. Uskoro bi ti Hawks trebao reći da se udaljiš i onda će početi snimanje filma. Haiku će uskoro zamijeniti mjesto s kaskaderom Bertom. Uzmi jednu palačinku, sirup i nekoliko "bunsa". Iskoristi sirup na palačinkama. Pitaj Berta želi li palačinke. Baci dva "bunsa" u grmlje. Na plaži napravi sljedeće: Reci Hawksu da želiš biti kaskader. Načini klik na portabl- kameru i onda razgovaraj s Flachom. Ponovno razgovaraj s Hawksom. Razgovaraj s njim o Flachu i o njegovoj portabl- kameri. To je to.

THIEF II: THE METAL AGE

Zapeo sam u Thiefu II u petoj misiji gdje moram napraviti kopiju ključa od sefa. Kad poslušam razgovor između šerifa i Karrasa, odem potažiti ključ koji nađem, ali ne znam gdje je vosak.

Mario iz Zadra

Kad nađeš ključ, moraš naći vosak u kojem ćeš napraviti kopiju ključa. Vosak se nalazi u radionici na sjeveru, tj. zapadno do vrata kroz koja si ušao. Kad dođeš u radionicu, prvo pročitaj sve natpise uokolo jer ćeš saznati kako se onesposobljavaju roboti. Nakon toga pokupi nož i kada napraviš kopiju ključa, upotrijebi ga na vosku da izrežeš otisak. Nakon toga pokup ključ i odnesi ga na mjesto gdje si ga našao. Sada se izvuci i misija je gotova.



Goosebumps: Escape from Horrorland

Zapeli smo u igrici "Goosebumps: Escape ffrom the Horrorland" na prvom CD-u. Ne znamo kako doći do područja "Vampire village". Posljednje što smo napravili je to da smo vukodlaka ulovili pomoću zamke i vratili se u područje "Horrorland plaza". Ne znamo što dalje. Imamo ove predmete: meso, kukca, čekić i nekakvu ruku u koju smo stavili komadić drva. Molimo vas da nam pomognete! Unaprijed hvala.

Leo i Deno iz Zagreba

Idite do Bat Barna. Klikajte na bundeve s desne strane dok ne kažu "The scarecrow walks at midnight". Vrata Bat Barna će se otvoriti. Uđite unutra. Izvadite žohara iz torbe i klikajte na "flying bats", nakon toga oni će odletjeti, a izlazna vrata iz Bat Barna će se pojaviti. Spremite žohara i izađite van. Krenite u Vally of the Lost Kings. Uđite u piramidu i klikajte na handprint na kamenu. Uzmite hand+scarab iz torbe i klikajte s njim na handprint i zatim ga spremite u torbu. Otvorit će se vrata kroz koja ulazite u piramidu. Unutra morate "prilagoditi" kamenje na ovaj način (slijeva nadesno): 1 klik na drugi kamen lijevo, 4 klika na treći kamen lijevo, 2 klika na prvi desni kamen, 3 klika na drugi desni kamen, 5 klikova na četvrti desni kamen. Nastavite dalje u Sand Room. Pomaknite simbole na četiri stupa tako da svaki, od vrha prema dnu, ima simbol vatre (crveno), oko, prazno kolo i znak jednakosti. Onda klikajte na Indiana Jones šešir koji će uhvatiti bič u torbu i otvoriti vrata u Mumy Room. Dalje nastavite sami.

Stara raga, dobra juha?

Imam stariji kompijutor (166MHz) na kojem se igrice jako sporo vrte, a neke se uopće i ne vrte. zanima me kako mogu overclockirati kompijutor i koliko je maksimum. S interneta sam skinuo jedan programčić SoftFSB, ali ne znam se njime koristiti. Uglavnom imam pentijum 166MHz 32 MB RAM-a grafičku karticu S3 Virge od 4MB. Unaprijed HVALA!
P.S. oprostite na greškama u pisanju pravopis mi nije jača strana

Luka iz Stupnika



Različite nekompatibilnosti, veliki problem sa starim računalom, ispravka gnjevnog čitatelja i jedan veliki problem (i njegovo rješenje) s tvrdim diskom ukratko je opis ovomjesečnog BEZ PANIKE kutka.

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("BEZ PANIKE") Majstora Radonje 10/I, 10 000 ZAGREB

MAILOM **hacker_helpline@janus.hr** SUBJECT: **BEZ PANIKE**

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

POŠTENO OBJAVLJUJEMO PISMO...

Vjerujemo da će vam biti zanimljivo pročitati reakciju na odgovor iz pretprošlog broja na pismo "Prokletstvo Vante".

Poštovani!
Nadam se da ćete mi ovaj put objaviti pismo, jer ne znam u koju rubriku da vam ga dostavim. Naime, vi kao ozbiljan list za neozbiljne stvari ipak se morate barem truditi biti što točniji, a pogotovu kod ove rubrike. Tako ste u ovom broju g. Ljubičiću odgovorili naslovom Prokletstvo Vante, a čovjek nema nikakvu Vantu, već M64. Naime Vanta je TNT2 samo formalno, to je 64-bitni čip sa 64-bitnom memorijom (da pojednostavnim). Magic je prava TNT2, 128-bitna kartica kojoj je tek memorija 64-bitna, no to se (ja imam Creativovu sa "samo" 16 MB videomemorije, koja se zove M(odel) 64; doduše jest bolja od Asusove - puno bolji driveri, bump-maapping (!) etc.) vidi (100% provjereno) tek na 1024x768x 32, tj. igre idu savršeno sve do 1024x 768x16. Stoga bi g. Ljubičiću bilo kudikamo bolje da igra u 16 bita (vi kao da bježite od realnosti da tu nikako nema previše razlike, osim za totalne perverznjake), a da rezoluciju slobodno zadrži. Dakako, moguć je i problem s Asus driverima, pa mu preporučujem direktno NVDetonator2 drivere, a štekanje je moguće (bar kod UT-a) i zbog "samo" 64 MB memorije. Osim toga, 3DMark 2000 (!) čak i s v3 3000 trza već pri medium level benchmarku, a M64 to radi, ali manje, tek pri high endu. Dakako, Mark2000 je optimiziran samo za T&L hardware podršku, pa je pomalo nefer sve ove kartice uopće ovdje trpati. No, ponavljam, kao da vam je cilj pobjeći od realnosti našeg društva. Ne morate dati preko 2000 kn za geforce (ja ga isprobao, više problema nego koristi). Postoje i kartice koje za vrlo malo novaca u odnosu na skupe daju po kuni kudikamo više. Naravno, minimum treba biti zadovoljen, a s npr. 3DBlaster TNT2 M64 to debelo prelazite. Za 596 kuna imate savršenu DVD podršku i bump mapping, a u okviru gornjeg UT radi na 35 fps-a. Treba li komu više? Nama smrtnicima ne. Budite fer i objavite pismo demokratski.
(za gore navedeno reference su: BX čipset, C433 (488), 192 MB SDRAM, Creative 3DBlaster TNT2 M64 16 MB, Diamond Monster MX300 Aureal Vortex 2.0, (zašto je ne preporučite, dovraga, valjda vam je prejeftina ili vas Creative plaća?), Teac 40x, Tošiba 6/32x, IBM 9.1 7200 rpm)

Branimir Krivić, prof.

ČITATELJI, UPOMOĆ...

Imam jedan veliki problem. Prije dva tjedna starci su mi kupili Asusov TV-box, ali prodavač im nije rekao da za njega treba imati TV-in na grafičkoj kartici (kartica nije kupljena kod nas). U prospektima piše da je kartica kompatibilna samo s Asusovim grafičkim karticama. Ja imam i740 grafičku, ali bez TV-in i proizvođač nije Asus nego Soyo. Možete li mi odgovoriti postoji li u Zagrebu trgovina u kojoj bih mogao zamijeniti svoju graf. karticu za Asusovu s istim čipom (V2740/TV) i postoji li uopće ta verzija kartice kod nas u Hrvatskoj i kolika joj je cijena. Znam da ćete mi preporučiti kupnju neke novije kartice, što i namjeravam napraviti no ne prije petog mjeseca jer trenutačno nemam love pa vas molim za pomoć. Ako mi ne možete vi pomoći, možete li barem objaviti moju e-mail adresu, možda netko od čitatelja posjeduje gore navedenu, a ne koristi tu funkciju i želi se zamijeniti (nadoplatio bih do 150 kn)? Moj e-mail je *domagoj.sigur@vz.tel.hr*.

Eto, Domagoje, objavljujemo tvoje pismo u nadi da će ti se netko od naših čitatelja javiti i pomoći. Iskreno, sumnjamo da bi ti ijedan dućan htio zamijeniti karticu, osim možda tvrtka kod koje si je kupio. Nažalost, moramo te izvijestiti da nismo uspjeli naći nikoga tko bi prodavao dotičnu Asusovu karticu (temeljenu na I740), no tvoj TV-Box morao bi biti kompatibilan i s ostalim Asusovim grafičkim karticama koje podržavaju napredne Video I/O mogućnosti. Svakako se raspitaj o tome kod prodavača prije kupnje.

NEKOMPATIBILNOST

Javljam se iz Rijeke i imam ozbiljan problem. Imam matičnu ploču Lucky Star VIA Apollo Pro i S3 Savage 3D 8 MB grafičku karticu. Problem je u tome što se u 3D igrama i aplikacijama računalo smrzava pa ga moram resetirati. Čuo sam da je taj problem evidentiran za tu kombinaciju ploče i grafičke. Molim Vas da mi odgovorite može li se problem softverski riješiti i ako da, gdje se mogu naći potrebni programi (na stranicama proizvođača je sve zastarjelo)? Unaprijed zahvaljujem,

Robert

Vrlo je lako moguće da različite kombinacije matičnih ploča ne rade s određenim grafičkim karticama. Rijetko su takvi problemi rješivi promjenom drivera grafičke kartice, ili eventualno ploče. Vjerojatnije je da ćete problem uspjeti riješiti nadogradnjom BIOS-a matične ploče, tj. firmwarea grafičke kartice. S druge strane, moguće je da je problem u napajanju koje matična ploča možda nije sposobna isporučiti u dovoljnoj količini grafičkoj kartici ili memoriji grafičke kartice koja radi na prevelikoj frekvenciji.

TRGAČ CD-a

Problem je taj što mi CD-rom neće učitavati CD. Pokušao sam sve od piratskih preko glazbenih pa do vaših. No rezultat je uvjek bio jednak, ništa se ne učitava. To me već pomalo muči jer sam od muke slomio 4 CD-a.
P.S. Nije u pitanju virus jer sam 5 puta formatirao disk i "pregledavao" ga s Nortonom.

Marko Muslin

Što se tiče tvog CD čitača, nekoliko je potencijalnih kvarova. Prvi, zamazana mu je leća, a problem je rješiv čišćenjem (u servisu uz umjerenu cijenu, nikako samostalno jer je neuspjeh zajamčen). Drugi, CD čitač se otkačio od IDE kabela i treba ga ponovno priključiti (što je malo vjerojatno, ali nije isključeno s obzirom na način kako postupaš s CD-ima). Treći, CD čitač je *krep'o*. Hajde, nemoj više lomiti CD-e, mogao bi ti komadić plastike frknuti u oči, nego uštedi i odnesi uređaj na servis i onda ponovno uživaj u glazbi, našim CD-ima, i onom trećem....

PROBLEM SA TVRTKOM

Ljuuudiii! Pomagajte!!! Riknuo mi kompić. Naime, jednom mi se računalo zbloksalo, tj. bolje reći resetiralo samo od sebe, i od tada neće uopće dići Windowse. Samo na početku, tamo odmah nakon BIOS-a napiše mi poruku, nešto tipa "BOOT DISK FAILURE, PLEASE INSERT SYSTEM DISK". Strah me da ću ostati bez svog ljubimca. Naime, jamstvo mi je isteklo, a novca za popravak nemam... Heeeelp..

Ljutko

Tvoj je problem rješiv. U određenom, malom postotku slučajeva, računalo zna pasti upravo kada tvrdi disk zapisuje po FAT tablici (FAT je za tvrdi disk ono što je sadržaj u knjizi). Ona tada biva oštećena pa ako nije napravljena sigurnosna kopija iste posebnim programom (npr. Nortonov Image), moguć je, čak i vjerojatan, gubitak podataka, no uz malo sreće, fizikalnih oštećenja neće biti. Procedura popravka je sljedeća. Prvo iz ladice izvadiš boot disk koji si napravio u Windowsima i s njega otpuhneš prašinu. Ako ga nemaš, skokni do najbližeg frenda s kompićem i napravi ga ondje (Start-Control Panel-Add/Remove Programs-Startup Disk). Pomoću tog diska podigni sustav u tekstualnom modu i pokreni program Scandisk. Ako pronađe disk i popravi podatke, sve je za 5. A ako ne vidi tvoj hard, procedura je sljedeća: pokreni program fdisk (naredbom FDISK u command promptu) i njime ponovno napravi particiju (particije) na hardu. Kad je ovaj postupak završen, valja resetirati računalo i ponovno podići sustav s diskete. Tada treba formatirati disk naredbom "format c:/s", i nakon toga instalirati Windowse s instalacijskog CD-a koji si dobio uz računalo.

SAVJET VIŠE

Thief 2 The Metal Age

Mislite da tiho hodate? Ili vas možda opsjedaju djeca Karrasova? Ili vam skakanje po gradskim krovovima ne ide kako treba? Mnogo je rješenja, a samo su dvije stranice Savjeta više, ali ne brinite, dat ćemo vam nekoliko dobrih savjeta pomoću kojih ćete postati majstor-lopov

PIŠE **Goran Račić**

Čišćenje, disciplina i tišina

Te tri osobine čovjek mora imati ako želi igrati Thief 2 ozbiljno. Pod ozbiljnim igranjem mislim prije svega na ozbiljnu krađu, a ne samo obavljanje glavnih ciljeva misija i bježanja, na krađu svega što se može ukrasti pa čak i onog što je skriveno. Svaku misiju u Thiefu možete proći, a da pritom nitko ne pogine (pogotovo ne vi), ali za to morate imati neka osnovna sredstva uvjeravanja i pomaganja. Osnovno sredstvo uvjeravanja drugih likova u igri da ste vi u pravu je *blackjack* iliti po naški batina. Druga sredstva koja vam pomažu da subjektu kojeg nagovarate priđete sleđa su *water arrow* (vodena strijela), *rope arrow* (strijela s konopcem) i *fire arrow* (vatrena strijela). Budući da batina dolazi uvijek u misijama, a ni novac ne trošite ni na što osim na različite napitke za ozdravljenje i nevidljivost, potrošite ga na tri gore spomenute strijele.

Vodene strijele su osnovno oruđe kojim se koristite, a pomažu u ovim slučajevima: gašenju svjetla, pronalasku vatrenih strijela, onesposobljavanju Karrasove djece i čišćenju krvi.

Krenimo redom, gašenje različitih svjetlosnih naprava: Thief stavlja naglasak na dvije stvari, zapravo tri. Prva je tama, druga tišina, a treća krađa. Prostorije kroz koje se krećete obično su različito obasjane (dobrih 95 posto misija odvija se u mraku). Sva se svjetla dijele na ona koje možete ugasiti i na ona koje ne možete. Potonjih je manje, a inače se gase pomoću prekidača (ma nemoj!) - ako su električna, ili pomoću vodenih strijela - ako gore otvorenim plamenom. Ta koja gore otvorenim plamenom dijele se pak na ona koja se mogu upaliti i ona koja se ne mogu upaliti.

Obično se po kućama nalaze kombinacije električnih svjetala i onih običnih (zapravo, sve ovisi o bogatstvu kuće). Kod gašenja svjetala nema nekog mudrovanja, gasite ih što više stignete, ali nemojte biti rasipni sa stijelama jer ćete ih prije ili poslije zatrebati. Razmislite malo o strategiji sa svjetlima, pokušajte ugasiti ona koja osvjetljavaju kutove jer se ondje možete skriti kad prolaze stražari.

Pronalaženje vatrenih stijela vodenim: u Thiefu su naglašeni elementi vatre i vode. Tako se, primjerice, vodene strijele mogu naći u izvorima ili u kantama iz kojih izlaze mjehurići jer vodene strijele predstavljaju svoj element. Vatrene strijele pronalazite gašenjem vatre u kotlovima (Čime ih gasimo? Vodenim strijelama, normalno.) - na mjestu gdje je nekad sukljao plamen sada je vatrena strijela. Kod tog postupka razmislite koje su vam strijele važnije.

Onesposobljavanje Karrasove djece: Karrasova su djeca dosadni poluroboti koji uglavnom vrludaju uokolo, a ima i onih koji služe kao teško topništvo. Najmanji su čistači i zbog njih se ne trebate uzrujavati jer i kad vas otkriju, ništa vam ne mogu (nisam primijetio da nekom jave da ste tu). Frka je kad se pojavi veliki oklopljeni gad koji recitira Karrasove riječi. Vrijeme je za laganu paniku. Karrasova djeca imaju dvije slabosti koje možete iskoristiti protiv njih. Spori su i može ih se ugasiti. Ako vas otkriju, uvijek možete dati petama vjetra, a ako vas nisu vidjeli, ispalite vodenu strijelu u stražnji crveni otvor na njihovim leđima i tako ih ugasite (velikima trebaju dvije strijele). Kamere i fiksirane zamke ne možete uništiti vodenom strijelom nego morate potrošiti vatrenu strijelu (pazite, one dižu veliku buku). Inače, vatrena je strijela univerzalno oružje, zaustavlja i velike robote (opet dva komada) i ljude, znači živu silu i tehniku.

I posljednja upotreba vodene strijele, čišćenje krvi: kad nekoga ubijate, obično zarežete mačem ili strijelom svoju žrtvu, a ona ima ružnu naviku - krvari. Ako ta krv nije u mraku, stražar koji tuda prolazi vidjet će da se događa nešto što baš nije regularno. Kad počistite leš, tj. kad ga odložite u prostoriju gdje nema nikoga, vratite se natrag i ispalite vodenu strijelu u krvavi trag.

Strijela s konopcem ima samo jednu primjenu, ponaša se kao priručne ljestve. Strijela se može samo zapiknuti u drvo i onda pustiti svoje uže, u svakom drugom slučaju pukne i nestane. Ove strijele pokušajte zapiknuti na mjesto s kojeg ćete ih moći ponovno pokupiti kad se popnete gore jer teška su vremena, treba štedjeti. Za vatrenu strijelu sam već rekao, služi nam da se riješimo žive sile i tehnike, jedini joj je nedostatak što je bučna. Još samo jedan savjet u vezi ove strijele. Vatrena strijela i strijele s plinom ne poštuju gravitaciju. Sve druge strijele lete prema svim zakonima fizike, ali kod spomenutih dviju to ne vrijedi pa tako kad ciljate u nešto ili nekoga, ciljajte gornjim dijelom nišana.





MANJI OD MAKOVOG ZRNA

Evo još jednog trika koji bi vam pomoći da još više uronite u mrak. Kad se skrivate u mraku, nikad nemojte imati oružje u rukama jer će vas tada prije zapaziti nego kad ga nemate. A ako želite postati gotovo nevidljivi, sagnite se. Kad ste sagnuti, bez oružja i u mraku, stražar koji vas traži može udariti u vas i neće vas vidjeti.





Osnove kretanja i nagovaranja

U Thiefu se ne smijete kretati kao slon u staklani. Treba birati površinu po kojoj se krećete i oprezno planirati put. Znači, ne smijete biti nemarni i šetati po drvenom podu ako u hodniku postoji sag. Po metalnim ili kamenim površinama krećite se tako da činite korak po korak tipkom kojoj je dodijeljena funkcija šuljanja, na taj način nećete ispustiti ni zvuka (inače, sad se postavlja pitanje što, dovraga, Garrett ima na nogama: danske drvene klompe?!?). Ako vidite da bi se mogla ukazati potreba za brzim uzmakom na površinu, ispalite *moss arrow* (strijela koja stvara mahovinu) ako je imate, a ako ne, prepušteni ste sebi. Postoji zgodan način vrlo brzog kretanja koji je teško izvesti, tj. postojao je u Thiefu Gold, nažalost nisam stigao to iskušati u Thiefu 2. Počnite trčati i u jednom trenutku skočite, a kad budete opet blizu poda, pritisnite opet tipku za skakanje. Na taj način Garrett bi trebao samo skakati, ne i trčati. Jedini je problem što se tako razvijaju velike brzine, a ako tada udarite u zid, Garrett će poginuti od jačine udarca. Kod kretanja po kartama morate paziti da naletite na prave sobe. Makar imate kartu, uvijek se dogodi da promašite važnu sobu. Logika razmještaja soba je ovakva: ako su sobe važne, sigurno su zaključane, a ključ ima stražar koji se tuda šeće ili, druga varijanta, važne se sobe nalaze jedan hodnik dalje od glavnog hodnika. Što se brava tiče, većinu ćete otvoriti svojim priborom za provaljivanje (čine ga dva komada koji se kombiniraju).

Osnove nagovaranja su jednostavne. Sva nagovaranja se vrše sleđa jer tako žrtva pada otprve, bez obzira koje je veličine. Ako igrate na najtežem nivou, u većini misija nećete smjeti nikoga ubiti, stoga i ne pomišljajte da nekoga napadnete sprijeda. Ako igrate na najlakšem nivou, borba prsa o prsa je jednostavna, primjenjuje se taktika *hit'n'run*. Na tu foru možete bez problema odbiti tri stražara odjednom, ali to se odnosi samo na snage šerifa Gormana. Sve druge spodobe su jače i izdržljivije pa nije baš pametno pokušati odbiti tri odjednom (dvije uvrh glave).

Ako u misiji ne smijete nikoga ubiti, onesviještene osobe sklonite u različite sobe, no nikako ih nemojte skrivati u vodu jer će se ugušiti, a to daje isti rezultat kao da ste im zabili mač u bubrege.

U Thiefu 2 nadrealno je smanjeno koliko se dalo smanjiti tako da ćete samo u rijetkim trenutcima naletjeti na kostura Hammerita ili duha. Kostur je dosta otporan na vaše udarce pa morate znati dobro blokirati i izmicati se, a ako su dva, vjerojatno nećete preživjeti. Kod duha se bilo kakvi sukobi rješavaju *flash* bombom. Recimo, *flash bomb* komada dva i nema potrebe zvati istjerivača duhova.

I eto, sad kad osnove znate, nema više toga što bi vas mogle spriječiti da ne napravite spretnog lopova od sebe. Samo zapamtite, budite u tami (ili je stvarajte), čistite za sobom, budite tihi i kradite što više možete.





ZA ONE KOJIMA TAJKUNI NISU UZOR

Ako vam krađa ide malo teže, tj. niste baš dugoprstići, evo načina na koji možete varati. U direktoriju gdje ste instalirali Thief 2 nađite datoteku s imenom dark.cfg. Editirajte je i kao posljednji red upišite "cash_bonus n" (bez navodnika), gdje je n količina novca koji ćete imati prije svake misije. Ali onda igra gubi svoju draž, jer zašto lopov koji ima novca krade?





Patrik Pencinger

DOLJE KRALJ, ŽIVIO KRALJ...

Dogodio se E3, što znači da smo ušli u onaj dio godine kad obično na vidjelo izlazi nova generacija grafičkih kartica. Neke tvrtke, kao nVidia, slijede dobro uhodanu 6-mjesečnu rutinu, neke se gase, S3 primjerice, a neke su poludile te istodobno izbacuju čak dvije generacije grafičkih kartica, preskočivši jednu, 3dfx. I ATI se također pokušava iz main stream tržišta progurati u top gun klasu svojim novim proizvodima... Od novosti koje smo prikupili stvarajući ovaj članak itekako su nam proradile slinovnice, a vjerujem da će i vama kad ih pročitate

Nakon iscrpne analize tržišta i nadolazećih novotarija u grafičkoj industriji iskristalizirala su se tri velika igrača koji će, predviđamo, obilježiti idućih godinu dana u grafičkoj industriji. Novi nVidijin proizvod razvijan pod imenom NV15, poznatiji kao nasljednik GeForce 256 kartica, nove 3dfx-ove kartice (fill rate je zakon, rekli bi oni) te ATI-jev Radeon 256.

STANJE TRŽIŠTA

Da biste bolje razumjeli i percipirali novosti i promjene što će ih kartice nove generacije donijeti sa sobom, nužno je da vas ukratko uputimo u trenutačno stanje na tržištu. Trenutačno su najjače i najbrže nVidijine GeForce 256 kartice s DDR memorijom. Kod nas prevladava Creative Labsov model Annihilator PRO i Asusovi V6800 modeli. Cijena im je i više nego paprena. U pravilu, konstantno pada, no još uvijek polako. GeForce 256 kartice su trenutačno jedine na tržištu koje podržavaju hardverski ubrzanu transformaciju i osvjetljenje. Dakako, i S3 Savage podržava T&L hardverski, i na kutiji, no sama podrška ne postoji unutar drivera. Neizvjesno je hoće li ikada i postojati s obzirom na događanja vezana uz S3 (prestanak proizvodnje grafičkih kartica itd.). Iako je GeForce 256 već dulje vrijeme na tržištu, još uvijek, osim Quakea 3, ne postoji igra koja bi u cijelosti iskoristila T&L. Dakako, tih će igara biti, očekuje ih se popriličan broj, a

nVidia UKRATKO

[illegible] ih kartica. Šest mjeseci poslije, u ožujku [illegible] poboljšanom Ultra inačicom. Odmah po [illegible]



[illegible]



Kako bi se pokazale sve mogućnosti i prednosti nove GeForce 2 GTS kartice, napravljen je poseban, iznimno kompleksan Quake 3 nivo



Elsin Gladiac će, vrlo vjerojatno, biti među prvim GTS 2 GeForce karticama koja će se pojaviti na našim prostorima

T&L koliko je doista koristan?

Činjenice - GeForce 2 GTS u stanju je proračunati T&L podatke scene brže od ikojeg drugog procesora T&L značajno opterećuje glavni procesor, ako nije uključen. T&L riješen hardverski preko grafičke kartice omogućit će daleko veću kompleksnost 3D scena. T&L koristi trenutačno malo igara - i to preko OpenGL-a ili DirectX-a 7. Igre koje guraju T&L do krajnjih granica su na vidiku!

pojavile se upravo na E3-u. Glavni dio domaće populacije trenutačno se igra na različitim TNT(2/Ultra), Voodoo 3 ili G400 grafičkim karticama koje još uvijek dobro rade i na višim rezolucijama. I, bez brige, radit će i na novijim igrama, ali bez detalja na maksimumu jer će oni biti rezervirani za T&L kartice. Nove igre izgledat će kao san. I potrošit ćete, baš kao i mi, bogatstvo na jednu od idućih kartica. Prva od njih, najskorija na tržištu, i naš šampion je...

GEFORCE 2

Proteklih 6 mjeseci nVidijini su inženjeri usavršavali i dovršavali projekt imena NV15, komercijalnog imena GeForce 2 GTS. Kartica se na tržištu pojavljuje ovih dana, bez velikih zvjezdanih najava na kakve smo navikli od ostalih proizvođača. Uostalom, zašto bi nVidia kvarila odličnu prodaju šampionske GeForce 256. Kartica temeljena na ovom čipu izravan je nasljednik GeForce 256 te će se, ovisno od situacije, ponašati 1,5 do 2 puta brže (tj. od modela GeForce 256 kartice temeljene na SDR memoriji). U najkraćim crtama, GeForce 2 GTS je GeForce 256 DDR kartica, samo što joj je čip izrađen u finijem 0.18-mikronskom, a ne 0.22-mikronskom procesu kao GeForce 256. To dopušta skok frekvencije procesora (GPU-a) sa 120 MHz na 200 MHz (što i odgovara najavljenom porastu performansi). Memorija sada radi na 333 MHz, a ne kao prije, na 300 MHz. Vjerujem da je stanovit broj vas sada zbunjen. Mislite si, pa kako, dovraga, grafičke kartice imaju memoriju na 300 MHz, a glavna radna memorija još uvijek grca u najboljem slučaju na 133 MHz, a mnogo češće na 66 MHz. Odgovor je jednostavan. Kad se navodi brzina DDR memorije, navodi se ekvivalentna frekvencija potrebna za brzinu koju DDR memorija ostvaruje kod SDR (single data rate) memorije. Tako je 300 MHz u stvarnom svijetu 150 MHz, a 333 MHz je zapravo166 MHz. Znači, brzina memorije porasla je za 16 MHz korištenjem kvalitetnijeg 6 ns DDR SGRAM-a. Sve GeForce 2 GTS kartice imat će DDR memoriju. Maksimalno je podržano













Isle Of Morg, predivan novi DEMO tehnologije igrice Experience 3D koji će zablistati na svim T&L karticama, a pogotovo na GeForce 2

Patrik Pencinger

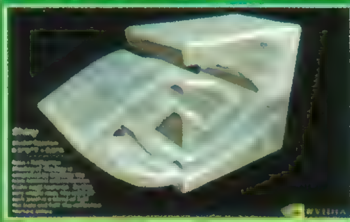
128 MB, no vjerujemo da će dotičnu količinu posjedovati samo specijalne inačice kartica za profesionalne korisnike vizualizacijskog softvera. Glavninu tržišta zaposjest će 32 MB modeli, no već su u proizvodnji i 64 MB modeli, primjerice Asus V7800. GeForce 2 GTS ima 25 milijuna tranzistora, otprilike 2,5 milijuna više od izvornog GeForce 256 čipa. Finija izrada (.18 mikrona) smanjuje potrošnju energije i zagrijavanje omogućujući rad na većim frekvencijama (gotovo je udvostručena radna frekvencija). Manja potrošnja energije znači i veću kompatibilnost GeForce 2 GTS kartice sa određenim matičnim pločama koje su imale problema s originalnom GeForce karticom zbog problema u opskrbljivanju energijom. Kad smo kod kompatibilnosti, valja spomenuti da GeForce 2 GTS poništava problem koji je GeForce 256 imao s AMD-ovim procesorima, tzv. Irongate... GeForce koristi četverostruku paralelnu arhitekturu procesora koja mu omogućava iscrtavanje dviju tekstura po pikselu po jednom GPU-a u svakom od četiriju 'cjevovoda', što nas dovodi do urnebesno visokog maksimalnog teoretskog fill ratea od 1,6 gigateksela u sekundi, tj. 800 megapiksela u sekundi (što je gotovo dvostruko više od GeForce 256). Dodatna poboljšanja implementirana su u T&L hardver na kartici. On je sada dodatno optimiziran i, iako ne donosi nove mogućnosti što se 3D funkcija tiče, znatno učinkovitiji i brži (25 prema 15 milijuna poligona u sekundi, tvrde u nVidii). nVidiji je ovo dovoljno da ga zove T&L podsustavom druge generacije. S druge strane, može se na stvar gledati i ovako - GeForce 2 GTS de facto i jest druga po redu kartica koja podržava T&L, zanemarimo li bastardični i zanemareni T&L kod S3 Savage 2000 kartice. GeForce GTS 2 donosi u svijet nVidijinih kartica, ali i 3D akceleracije uopće neke zanimljive nove funkcije. Aktivirana je kompresija tekstura, što omogućava korištenje većih tekstura i brže iscrtavanja scena s mnoštvom tekstura. Kompresija tekstura već je duže vrijeme stalna na karticama (bivšeg) S3-a, a najavljena je i za nove generacije 3dfx-ovih kartica. Vrlo zanimljivi su i tzv. "per pixel" efekti. Riječ je o sedam vrsta efekata čije je računanje iznimno slično i zapravo ih je uz minimalno algebre sa strane moguće izračunati svih sedam u jednom potezu. Konkretno, riječ je o različitim svjetlosnim, atmosfernim i teksturnim efektima na razini piksela. Ti efekti omogućuju realnije sjenčanje scene nego ikad. Najavljen je također i antialiasing cijele scene, tzv. FSAA, kojim se već neko vrijeme hvali 3dfx. Zanimljvio je spomenuti da su u nVidiji prešli na unificirani sustav upravljačkih programa (drivera), te će odsad sve kartice imati gotovo identične upravljačke programe. Uz GeForce 2 GTS očekuju se famozni 5,16 ili noviji driveri, daleko napredniji, optimiziraniji i brži od drugih (jasno, na svim nVidijinim karticama). Uz razvoj GeForce kartica, raste i razina komunikacija na relaciji proizvođača hardvera i softvera. Tako se u najskorije vrijeme mogu očekivati softverski uratci koji će uistinu iskoristiti sve prednosti T&L-a.

ATI 6. GENERACIJE

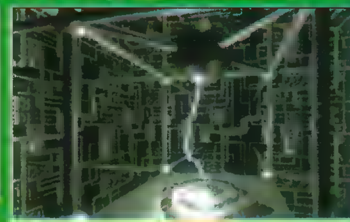
Glavni potencijalni konkurent ovoj i idućoj generaciji nVidijinih grafičkih kartica bit će ATI-jev čip šeste generacije ATI Radeon 256. Projekt Radeon 256 najagresivniji je ATI-jev napad na 3D akceleracijsku frontu dosad. Od ATI-ja prozvan GPU-om, terminom koji su izmislili nVidijini marketinški stručnjaci ('svaki procesor koji je u stanju obraditi više od 10 milijuna poligona u sekundi'). No, i ATI ima svojih marketinških stručnjaka koji su u metež nastao uporabom tehničkog vokabulara kod opisivanja mogućnosti grafičkih kartica ubacili još neke zbunjujuće faktore. Tako ATI Radeon 256 pogoni napredni 'Charisma Engine'. T&L ukratko, ništa raskošniji od onog kod nVidie, jedino, ako je vjerovati na riječ ATI-ju, nešto brži, s kapacitetom od 30 milijuna poligona u sekundi. Tu je i 'Pixel Tapestry Architecture' , skup funkcija koje 'omogućavaju naprednu višeteksturnu podršku i realistične kinematičke efekte'. To bi otprilike odgovaralo 'per-pixel' funkcijama nVidije i vjerojatno antialiasingu scene. Sam GPU izrađen je u .18-mikronskoj tehnologiji, što je ATI-jevim stručnjacima omogućilo da u čip naguraju 30 tranzistora, čineći ga tako najkompleksnijim (i najnaprednijim?) grafičkim procesorom današnjice. Radeon 256 nije nasljednik Rage serije, nego je u cijelosti redizajniran proizvod. Sam procesor radi na 200 MHz, ima dvostruki cjevovod za obradu piksela i tri jedinice za obradu tekstura, što zajedno daje propusnost od 1200 megateksela u sekundi (samo kad se na pojedini piksel apliciraju istodobno tri teksture). Što se memorije tiče, ATI je odlučio na tržište lansirati izvedbe kartice i sa SDR i s DDR memorijom u različitim konfiguracijama sve do maksimalnih 128 MB. Sve u svemu, sve to vrlo lijepo zvuči i izgleda - na papiru. U stvarnom svijetu trebalo bi se pojaviti samo

DEMOANIMACIJE

S nVidijinog sitea je moguće skinuti animacije koje pokazuju GeForce 2 GTS u akciji: www.nvidia.com







DODATNE FUNKCIJE

ATI u svijet 3D akceleracije sa svojim Radeonom donosi neke zanimljive nove funkcije. Saznajte više o njima, kao i zašto bi se mogle ujaviti u 3D akceleratorima nove generacije.

KEY FRAME INTERPOLATION [illegible]

VERTEX SKINNING [illegible]

PIXEL TAPESTRY [illegible]



ATI-jeva nova kartica će, osim podsmjeha zbog deterdžentskog imena, donijeti u vaš dom najjači T&L na svijetu i najnaprednije video/dvd mogućnosti



Giants. Totalni eye candy

> **"Što se nas tiče, GeForce 2 GTS ima apsolutno sve što bismo mogli poželjeti. Za nas u Shinyju najbitnija stvar su poligoni - izravno zaduženi za detaljnost 3D scene. Softversku stranu smo već razvili. Sada samo čekamo da hardver stigne naše zamisli. GeForce 2 GTS je, čini se, trenutak koji smo čekali!"**
>
> *David Perry*
> *predsjednik Shiny Entertainmenta*



Voodoo 5 5500. Velika je. No, u svijetu grafičkih kartica veličina nije uvijek bila važna

mjesec-dva, ako ne i više, nakon konkurentnih proizvoda nVidije i 3Dfx-a. Najavljeni datum izlaska za ATI Radeon temeljene kartice je drugi kvartal, u koji smo već debelo zagazili...
Videomogućnosti su kategorija u kojoj ATI već nekoliko godina vodi glavnu riječ. S novom generacijom, ATI dodatno pojačava svoj podsustav za prikazivanje videa i DVD-a. Na karticu je ugrađena hardverska potpomoć reprodukciji DVD-a zajedno s akceleriranim iDCT-om (oni koje zanima, siguran sam, znaju o čemu je riječ). Tu je potpuna HDTV podrška (kao i kod GeForce 2 GTS) te podrška za digitalne flat panel monitore u rezolucijama do 1600x1200 (GeForce 2 GTS podržava isto samo do rezolucije od 1280x1024).

VOODOO 4-5-6

Posljednji u našem pregledu grafičkih kartica novi je i Daikatana-dugo očekivani 3dfx-ov grafički čip. Voodoo Scalable Architecture, iliti VSA, u svojoj prvoj VSA-100 inačici. O Voodoou 4 koji bi trebao imati samo jedan takav procesor odjednom se naglo zašutilo, a pojavile su se neke naznake o Voodoo 5 5500 s dva dotična procesora i mamutskom Voodoo 6 6000 s 4 VSA-100 procesora. Novi grafički procesor 3dfx-a donosi vrlo mnogo toga s obzirom na sam 3dfx, ali po 3D funkcijama je otprilike na razini Rive TNT. 3dfx sa svojim novim karticama donosi samo jedan jedini adut - golemi fill rate. Upravo on dopušta antialiasing cijele scene i daleko ljepši izgled 3D akceleriranog materijala, ali, pazite sada, nezavisno od podrške samog tvorca softvera. To je zapravo prilično bitno jer će uz novi Voodoo sve vaše stare igre raditi daleko brže i izgledati daleko bolje. Efekt FSAA-a (Full Scene AntiAliasing) je otprilike ovakav: 3D scena u 640x480 s uključenim izglađivanjem čini se kao scena u 1280x1024. Borba će biti zanimljiva, pogotovo za 3dfx koji iz sveg ovog meteža može izaći kao pobjednik, ali i kao totalni gubitnik, pogotovo zato jer datumi izlaska kartica još nisu na vidiku, a GeForce 2 GTS je već u trgovinama... Inače, nemojte previše očekivati od Voodooa. Verzija s dva procesora imat će 64 MB memorije - što je po iskoristivosti ekvivalentno GeForceu sa 32 MB, dok će V6000 morati za istu razinu iskoristivosti na sebi imati čak 128 MB. Riječ je o SDR SDRAM memoriji na 166 MHz, što je identično taktu VSA-100 procesora. Podrške dvostruko bržoj DDR memoriji NEMA. Čak i DVD reprodukcija na VSA-100 je daleko procesorski zahtjevnija od konkurencije. Čini se da se 3dfx preobrazio iz smjelog predvodnika 3D akceleracijske revolucije u pasivnog igrača koji kaska za ostalima, životareći na staroj slavi. Ne kažem da neće Voodoo 5 5500 biti brz. Bit će, ali će biti i skup kao vrag, a neće biti ni najbrži! Naša procjena brzine u stvarnom svijetu Voodooa 5 5500 je ekvivalentna onoj GeForce 256 SDR, ali samo u aplikacijama koje ne podržavaju T&L.



Sacrifice. Još jedna od igara koje će u cijelosti iskoristiti nove GTS i T&L mogućnosti

Jeste li znali?

- nVidia ima [illegible]
- [illegible]

Jeste li za alternativu?

Konfiguracija mjeseca KIM - Athlon 600 MHz



USTUPIO	KIM Computers,Tel.:01/3750-807
CIJENA	14350,00 kn s PDV-om bez monitora (Monitor - 4333,00 Kn)
ZA	•Brzina •Kvaliteta
PROTIV	•Cijena
DOJAM	Intel je mjesto u vrhu ustupio AMD-u

Idealno računalo za igranje ne mora više u popisu komponenti sadržavati i riječ Pentium. Athlon je stigao i, po svemu sudeći, dugo će ostati.

Konačno. Vrijeme dječjih boljki i standarnih mušica s čipsetom i nekompatibilnostima s grafičkim karticama je prošlo, a računala s AMD-ovim Athlon procesorima sve su češća na radnim stolovima. Razlog za takav nagli porast vjerojatno djelomice leži i u činjenici da Intel ne može proizvesti dovoljno procesora da bi zadovoljio potrebe tržišta, no nema nimalo dvojbe da je Athlon prvi pravi AMD-ov *comeback* još od vremena kad su se 80836 procesori smatrali najvećim dostignućem informatičke tehnologije.

Većoj uspješnosti i stabilnosti Athlona pridonio je čipset druge generacije koji je naslijedio dosad jedini i već pomalo umorni AMD750/Irongate. Taj Athlonov čipset mučili su problemi s podrškom za AGP 4x standard, a ni memorijsko sučelje nije baš funkcioniralo kako treba. Srećom, pojavio se Via KX133 i spasio dan. Tim se čipsetom konačno rješavaju problemi oko AGP 4x, a podrška za PC 133 SDRAM i mogućnost *overclockinga* FSB-a do 155 MHz samo su dodatni bonusi.

Osnova naše konfiguracije mjeseca jest matična ploča Epox 7KXA. Zahvaljujući već spomenutom Via KX133 čipsetu, bez ikakvih je poteškoća sposobna podržati Athlone radnih frekvencija do 800 MHz (tj. do 900 MHz zahvaljujući novoj inačici BIOS-a na Epoxovim WWW stranicama). Uz već navedene opcije, matična se ploča može pohvaliti i UDMA66 i Suspend to RAM podrškom, 5 PCI, 1 ISA, 1 AGP i 1 AMR utorima. Ljubitelje *overclockinga* vjerojatno će zanimati mogućnost namještanja voltaže procesora i frekvencije sabirnice pomoću kratkospojnika, a kao kompromis tu je i dodatan bonus što ga predstavlja integrirana zvučna kartica s jednim izlazom i dva ulaza (Line in/Mic). Zanimljivo je da ploča ne posjeduje IrDA podršku iako je bežična komunikacija između računala očito stvar budućnosti. Srećom, podrška USB-u ipak postoji, a postojeća dva priključka mogu se proširiti na četiri jednostavnim dokupljivanjem dodatnog kabela.

Srce sustava kucalo je, za prilike ovog testiranja, na 600 MHz, no iz KIM Computersa su nam javili da su svi modeli Athlona dostupni. Želite li dakle 500 MHz, 900 MHz ili bilo koju inačicu između, problema nema. Ako pak želite samo najbolje, do izlaska ovog broja u KIM-u bi trebao biti dostupan i 1-gigahercni model.

Što se diskovnog prostora tiče, IBM-ov DPTA 327050 trenutačno je najbolji izbor kad je u pitanju odnos cijene i mogućnosti. Sa svojih 20 GB, podrškom za UDMA 66 i brzinom od 7200 o/m, taj je disk zasad rješenje bez konkurencije.

Asusov E608 8x/40x DVD-ROM preuzeo je ulogu CD-ROM-a, a podatak da je riječ o *region free* uređaju otklonit će sve sumnje u razloge zbog kojih je ovaj model postavljen u konfiguraciju ovog tipa.



Za kvalitetnu je konfiguraciju danas grafička kartica jedan od ključnih faktora, a uopće nema sumnje kojoj klasi pripada Asusov V6800 Deluxe model. Uz GeForce procesor, S-VHS video ulaz/izlaz i 32 MB DDR SDRAM-a, ovaj model uključuje i 3D naočale te cjelovite verzije Drakana i Rollcagea. U paket su uključeni DVD player i Ulead Vide Studio SE.

Činjenica je da kvalitetna (i skupa) grafička kartica gubi smisao ako se ne nabavlja zajedno s kvalitetnim monitorom, a 17-inčni LG 795 FT pripada u tu skupinu. Sa svojih vidljivih 16 inča, iznimno ravnim ekranom i maksimalnom rezolucijom od 1600x1200 @ 75 Hz, ovaj Flatron zadovoljit će potrebe i zahtjevnijih igrača.

Iako matična ploča posjeduje integriranu zvučnu karticu, zahtjevniji će se požaliti na nedostatak *Surround* podrške. Uzrevši u obzir da je integrirani zvuk ipak kompromisno rješenje za smanjivanje ukupne cijene, zaključili smo da će se Creative Labsov sound blaster Live! ipak bolje uklopiti u cjelokupnu sliku. Sa svojom *Surround* podrškom i u kombinaciji s kvalitetnim zvučnicima, zvučni dio ovog sustava nimalo neće zaostajati za grafičkim.

Isplati li se kupiti ovu konfiguraciju? Ako se smatrate iskusnim igračem, a u potrazi ste za nečim novim, definitivno. Ako ste pak ljubitelj AMD-a i ne želite ni čuti za Intel, što još čekate?

Malenih i laganih 2,1 megapiksela...

Olympus Camedia C-21

PROIZVOĐAČ	Olympus
USTUPIO	Olympus Hrvatska
CIJENA	Molimo nazvati
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	•Veličina, lakoća uporabe, kvaliteta slike
PROTIV	•Nema optički zoom, nestandardne baterije, nema bundle.
DOJAM	• Vrhunski primjerak minijaturizirane tehnologije digitalnih fotoaparata

Nova Olympusova Camedia tek je mrvicu deblja od dviju audiokaseta naslaganih jedna na drugu i teži samo 190 g, a slika kao najozbiljniji profesionalac. Sve to uz nevjerovatnu lakoću uporabe.





Već na prvi pogled digitalna kamera ostavlja dojam kvalitete. Veći dio kućišta izrađen je od metala i doimlje se iznimno robusno. Snima digitalne slike do razlučivosti 1600x1200 piksela. Na raspolaganju vam je više nivoa kvalitete, od nekomprimiranog .tiff-a u 1600x1200 do visoko komprimiranog .jpg-a u 640x480. Pregled slika i upravljanje opcijama kamere vrši se putem 6 funkcijskih tipki i LCD zaslona u boji dijagonale 4,5 cm. Kako bi vam baterije što duže trajale, postoji posebna tipka kojom je moguće isključiti zaslon jer je on, pored flasha, najveći potrošač energije. Inače, fotić koristi specijalne nadopunjive Li-Ion baterije i nije ga moguće niti upaliti sa standardnim AA baterijama (iako su izgledom iste kao one), čak ni s najjačim Duracell Ultra. Ta specijalna Li-Ion baterija bit će vam dostatna za snimanje više od 100 fotografija. Uređaj koristi 3,3V Smartmedia kartice. Za njega dolazi jedna od 8 MB na koju je moguće zapisati od jedne slike u najvećoj kvaliteti do 133 u najnižoj. Posebnost ovog modela je iznimno prijateljski odnos prema korisniku. Broj gumba je sveden na minimum, baš kao i korisnikova potreba za interveniranjem. Fokus je brz i precizan, baš kao i automatski flash, te odabir simulirane osjetljivosti filma. Dakako, sve je te postave moguće namjestiti i ručno da bi se postigli određeni specijalni efekti... Jedini nedostatak koji smo mogli primijetiti je nedostatak optičkog ZOOMa. Doduše, aparat ima digitalni TELE 2,5 zoom koji je moguće namještati u nekoliko stupnjeva, no on samo skalira sliku stvarajući na taj način privid približavanja. Uređaj se na računalo (PC ili Mac) spaja preko serijskog porta, no za ozbiljniji rad preporučujemo nabavu USB pristaništa za Smartmedia kartice koje će vašu Smartmedia karticu prepunu slika prebaciti na tvrdi disk u sekundama. Flash kartice je moguće dokupljivati, dolaze u veličinama od 2, 4, 8, 16, 32 i 64 MB. Kad se sve zbroji i oduzme, isplati se za ovaj digitalac dati 4800 kuna, kolika mu je otprilike cijena, pogotovo ako niste baš potkovani u fototerminologiji i fototeoriji i samo želite snimati odlične slike...

Best buy digitalnog svijeta...

Olympus C-920 ZOOM

PROIZVOĐAČ	Olympus
USTUPIO	Olympus Hrvatska
CIJENA	Molimo nazvati
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	•Zoom, kvaliteta slike
PROTIV	•-
DOJAM	vrhunski digitalni fotoaparat, nijanse ga razlikuju od c-21, koji nam je, iskreno, ipak mrvicu bolje «sjeo»

Vjerojatno ste primijetili da u posljednje vrijeme Olympus vrlo često reklamira ovaj uređaj u tisku. Prema njima, riječ je modelu optimalnih mogućnosti i prihvatljive cijene. A što o tome mislimo mi?



Ovu Camediu testirali smo nakon mrvice C-21. Kako su cijenom gotovo identične, odlično su nam sjele za usporedbu. Sam je uređaj veći i u cijelosti izrađen od kvalitetne plastike, ali ipak plastike. 4,5- centimetarski zaslon u boji identičan je onome na C-21 modelu. Razlučivosti snimanja nešto su mu slabije. Naime, nudi nam dvije rezolucije, 640x480 i 1280x960, u tri moda. Camedia 920Z se koristi identičnim Smartmedia karticama. Posotoji i jedna kapaciteta 8 MB - što je dovoljno za 2 fotke najveće kvalitete i 122 najslabije kvalitete. Sam fotić veći je i teži, a na sebi ima i više funkcijskih gumba. Glavna prednost C920Z modela sadržana je upravo u posljednjem slovu naziva - Z za ZOOM. Optički 3x zoom omogućava vam preciznije kadriranje, a kada 3x nije dovoljno, u pomoć će priskočiti digitalni telezoom. Uređaj energiju uzima iz četiriju LR6 baterije (AA), a kao optimalno rješenje nameću se specijalne Olympusove «mamutice» snage 1600 mAh koje će izdržati i 5-6 punjenja 8 MB kartice. C-920 ima nešto fleksibilniji, po želji automatski/ručni fokus. Nakon fotografiranja slika s dužom ekspozicijom ili s ručno namještenim fokusom odlično će poslužiti specijalan zoom kojim možemo višestruko uvećati sliku na malom ekranu i provjeriti na licu mjesta oštrinu. Uz uređaj je moguće dokupiti brojne dodatke, od kojih je vjerojatno najzanimljivije kućište za snimanje podvodnih fotografija koje vam otvara cijeli jedan novi svijet za snimanje. I on kao primarno sredstvo za prebacivanje slika koristi vrlo spori serijski port, no čekanje da se slike «pretoče» postaje stvar prošlosti s USB adapterom za SmartMedia kartice koji, iako iznimno koristan, spada tek u dodatnu opremu.

Krojeni za TFT monitore...

TEAC TFT Soundline

PROIZVOĐAČ	TEAC
USTUPIO	M-san
CIJENA	473,77 kn
ZA	•Izgled
PROTIV	•cijena, zvuk
DOJAM	zanimljivi tft zvučnici više su nas impresionirali svojim izgledom nego zvukom

Kako se TFT monitori sve snažnije probijaju na tržište (O.K, proboj još uvijek nije tako snažan, ali stvar se kreće s mrtve točke), bilo je samo pitanje trenutka kad će se početi pojavljivati gabariti dodatne opreme specijalno skrojeni za njih. Takvi su i ovi TFT Soundline zvučnici.

Odmah da razriješimo moguću zabunu - ovo nisu zvučnici izvedeni u nxt ili nekoj sličnoj tehnologiji, riječ je samo o klasičnim zvučnicima maštovitog dizajna. Zvučničke kutije su četrdesetak centimetara visoki plastični valjci čiji je radijus baze oko 3 cm, a s prednje su strane pokriveni tamnosivom tkaninom. Pri vrhu je ponosno istaknut TEAC-ov logo. Sama tkanina prostire se na 50% površine zvučnika tako da ih, gledate li ih sprijeda, ne nagrđuje bež boja. Desni zvučnik središte je sustava. Na njem su kontrole za paljenje i gašenje sustava, rotaciona kontrola glasnoće - sa stražnje strane, kako bi bila neupadljivija, te naravno 2x2,5 W pojačalo. Iako su zvučnici namijenjeni uporabi uz TFT monitore, magnetski su oklopljeni za slučaj da, recimo, TFT tehnologija propadne i neka ih zalutala ovca odluči upariti s običnim CRT monitorom. Trokraki bež plastični stalci pretpostavljeni su način učvršćivanja zvučnika na stol. No, ako vam monitor ima savršeno ravnu gornju plohu, ovi zvučnici nude zanimljiv način fiksiranje i na nju. Naime, disk od vršnih cca. 3mm plastike moguće je zarotirati za 180 stupnjeva i na taj ga način fiksirati navrh monitora. Znam da je teško pojmiti, pa vam upravo zato donosimo sliku dotičnog postupka. Kvaliteta zvuka... Hmm, kad kupujete zvučnike koji izražavaju poslovnom partneru vaš stil, ne vjerujem da vam je kvaliteta zvuka primarna osobina koju tražite. Ako nije tako, ništa od izbora ovih zvučnika. I dok srednji tonski spektar reproduciraju uravnoteženo i dinamično, visoki su tonovi mrvicu povučeni, ali još uvijek prezentni - na niskima se potpuno izgube. Ugodno za slušati, ali daleko od idealne hi-fi reprodukcije. A filmovi i igre koji posebno profitiraju od jačih basova dobivaju jedan mlaki štih... Iako to nigdje nije istaknuto, prema strukturi zvučničke kutije i širini zvučnog opsega za zaključiti je da je riječ o jednosustavskim zvučnicima. Što se tiče kritike zvuka, pokušajte je shvatiti uvjetno. Jer, zvučnici su savršeno baždareni po snazi pojačala i pojačanju na maksimalnom postavu rotacionog kontrolera glasnoće! Kod ovog proizvoda vidljivo je ciljanje na točno određen dio kupaca. I to na



one koji žele uživati u glazbi na radnom mjestu, a ne smiju biti preglasni... Za kraj priznajmo: testirali smo zvučnike u redakciji i sa CRT i sa LCD monitorom... Nikakve razlike ne primijetismo :)

Miš za najzahtjevnije...

BEŽICNI MIŠONJA

PROIZVOĐAČ	Logitech
USTUPIO	KIM Computers
CIJENA	Molimo nazvati
Za članove Hacker Cluba	
ZA	•broj funkcija •dizajn
PROTIV	•nije za ljevake, glomazan
DOJAM	miš vrhunskog oblika, preciznosti i bez ogranicavajuce žice

Najnoviji Logitechov miša na domaćem tržištu krije se iza imena Cordless Mouseman Wheel, a predstavlja sam vrh ponude kako komforom uporabe i kvalitetom, tako i cijenom.

Nedavno smo se susreli s cijelom gamom Logitechovih bežičnih i «žičnih» mišonja i tipkovnica. Neke od njih toliko su nam se svidjeli da smo ih odlučili zadržati. Čak i ovaj tekst pisan je na Logitechovoj Itouch Cordless Desktop kombinaciji bežičnog miša i tipkovnice. Testirani mišonja radi na sličnom načelu. U paketu dobivate moćnog miša, radioprijamnik koji provodi podatke o njegovom gibanju putem PS/2 porta računalu te baterije (2x Duracell Ultra AAA). Mišonja je savršeno ergonomski oblikovan unatoč svojoj golemosti. Nažalost, ljevaci ga neće moći rabiti. Srećom, postoji simetrični, mrvicu slabiji model. Dizajniran je u nijansama sive. Na strateškim mjestima obložen je gumom, što sprječava klizanje u ruci. Ima tri gumba (treći je na položaju palca) i jedan kotačić koji, osim kotačića, ima i ulogu četvrtog gumba. Da biste iskoristili i pravilno iskonfigurirali sve nove gumbe i kotače, pobrinut će se odličan softver koji, između ostalog, prati preostalu količinu energije u baterijama. Posebno je zanimljiva webwheel funkcija koju je moguće uključiti po želji (dolazi samo s najnovijom inačicom softvera - ako imate neki drugi Logitech miš, također je možete skinuti i upotrebljavati - www.logitech.com je mjesto gdje ćete skinuti najnovije drivere. Inače, miš s «baznom stanicom» komunicira radiovalovima, i to digitalno, što omogućava da prijamnik skrijete iza računala, među žice - nije potrebna raščišćena tračna linija između miša i prijamnika kao što je to bio slučaj s uređajima koji su koristili infracrvenu tehnologiju. Mišonja se za detekciju pokreta koristi starim dobrim kotačićem koji je uputno svakih nekoliko tjedana očistiti kako bi se spriječilo nakupljanje nečistoća koje onemogućuju njegovo ispravno funkciniranje. Iako je nazivni domet malo manji od dva metra, testiranjem smo ustanovili da mišonja bez problema šljaka i na udaljenostima 3-4 m. Ovo valja uzeti s rezervom jer mu domet vjerojatno opada zajedno sa snagom baterije.

USB eksterni srebrni surfer...

GVC 56000bps USB modem

PROIZVOĐAČ	TEAC
USTUPIO	M-san
CIJENA	Molimo nazvati
Za članove Hacker Cluba	-
ZA	•Izgled •Performanse
PROTIV	•Ne radi pod Win 2000
DOJAM	odličan proizvod dokazuje dozrelost usb-a, no nažalost ne i pod win2000 koje još muče porođajne muke po usb-u..

Kad je o GVC-ovim modemima riječ, u sjećanju su nam ostala jedino pozitivna iskustva. I novi je njihov modem samo pojačao taj osjećaj.



Pitate se, zacijelo, zašto idu na tržište s novim modemom, pa ISDN je tu? Da, jest. A posjeduje li ga tko od vaših poznanika? Je li itko došao dalje od onog magičnog: «Da, i ja ću si uzeti ISDN, samo bih prvo htio vidjeti kako šljaka kod frenda!». Je? Nije? Ako malo preispitate situaciju, shvatit ćete da je kod nas još uvijek običan modem kralj brda... Dakle, riječ je o standardnom V,90, k56flex modemu - uređaj automatski detektira na koji se standard spojio i, s obzirom na to, izabire mod rada bez ikakve korisnikove intervencije. Modem je manji od prijašnjih eksternih GVC-a i srebrne je boje. Na sebi ima kontrolne lampice o stanju veze i protoka podataka te dva mini jacka za spajanje slušalica i mikrofona ili - najbolje - headseta ako želite koristiti malog srebrnog kao speakerphone. Uređaj se temelji na Rockwell chipsetu. Prednost što je donosi USB port eksternim modemima je izostanak potrebe za vanjskim transformatorom i dodatnom utičnicom za struju. Naime, ono malo struje što modem cucla, USB port je savršeno sposoban isporučiti. Na sebi ima dva priključka - jedan za telefonsku liniju i jedan za telefon koji se spaja na nj. Windows 98 instalacija prolazi bez ikakvog problema, automatski je modem detektiran i spreman za zvanje u 2-3 minute. S druge pak strane, uz uređaj nisu isporučeni driveri za Windowse 2000 pa se možemo samo nadati da jednog dana hoće. Naime, Windowsi 2000 uredno registriraju da je riječ o USB modemu, no drivera na CC-u nema... Pod Windowsima 98 iznimno smo bili zadovoljni brzinom komunikacije s ostatkom svijeta, kao i kvalitetom veze. Ovo je iznimno kvalitetan modem; po nama, bolji od ostalih eksternih modema, pogotovo zbog izostanka potrebe za vanjskim napajanjem i gotovo bez ikakve zamjerke ako vam je operativni sustav izbora Windows 98.

Vijesti

"Jao, braco!", bila je prva reakcija kad se pročulo da je Dr. Dre tužio Napster (već spominjan u Hackeru). Ma zapravo sve bi bilo dobro da je tužio samo Napster, ali njegova tužba ostavlja mjesta da se na sud dovuče bilo koji korisnik Napstera. Još jednom: "Jao, braco!"

Dr. Dreov odvjetnik Howard King je izjavio: "Ako se uspostavi da pojedinci koji imaju Napster posjeduju na svojim hard diskovima velike količine Dr. Dreovih materijala koje su spremni dijeliti s drugim ljudima putem Interneta, mogu biti pozvani na sud, što bi moglo završiti loše po te korisnike." Tužba je podnijeta sudu u Los Angelesu, a nedugo zatim sličnu su tužbu podnijeli i članovi Metallice. Kao i Dr. Drea, i njih zastupa gospodin King (sad se postavlja pitanje je li on došao umjetnicima ili je jednostavno odvjetnik koji se bavi intelektualnim vlasništvom). Sve je počelo kad je Andre Young aka Dr. Dre poslao pismo Napsteru da ukloni njegove stvari sa svojih servera. Na to su Napsterovci rekli da oni ondje nemaju nikakve glazbe - njihovi serveri služe samo kao most između korisnika, a ako im pošalje koji su to korisnici, oni će im zabraniti pristup. Dr. Dre baš i nije shvatio kakva je to tehnologija pa je uložio tužbu. Do sada Napster nije reagirao na nju. Inače, osim Dr. Drea i Metallice, Napster još tuži i RIAA (Recording Industry Association of America) zbog nečega što oni smatraju povredom Digital Millenium Copyright Acta. Metallica je, između inih, tužila 3-4 fakulteta, ali je tužba odbačena nakon što su administratori mreža zabranili bilo kakvu uporabu Napstera akademskim mrežama.

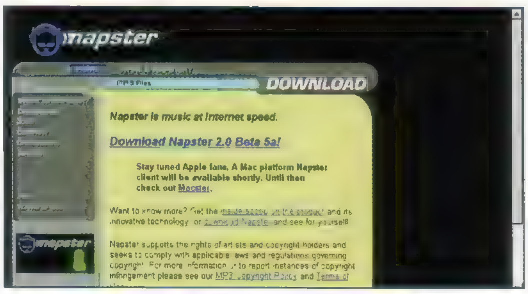
Do sada smo imali gomilu mrežnih standarda na koje su utjecale velike tvrtke, a drugi su se onda tome prilagođavali. Da se to ne bi događalo, IBM, Intel, Oracle, HP, Compaq i gomila manjih tvrtki udružili su se i osnivaju OpenServer.org (**http://www.openserver.org**) gdje se spremanju napraviti zonu na kojoj neće biti utjecaja jednog proizvođača na Internet standarde i to sve radi postizanje kompatibilnosti među aplikacijama. Zasad samo dvije velike tvrtke nisu potvrdile svoju upletenost, Sun Microsystems Inc. (uskoro počinje njihova godišnja konferencija JavaONE) i Microsoft. Kod Suna se jedino iPlanet (tvrtka koja spada pod Sun) javio i rekao da razmišlja o pristupanju. Skupinu koja je osnovala OpenServer.org brine što se zbog stalne borbe oko Jave između Suna i Microsofta potkopavaju ostali; njihovo je mišljenje da je Internet postao razvojna platforma za aplikacije i da jednostavno standardi moraju postojati bez prepucavanja velikih. Dosad su mnoge članice OpenServer.org grupe imale problema s dvjema tvrtkama koje (dosad) nisu pristupile forumu. Oracle i IBM odbili su potpisati licencu za Sunov Java 2 Enterprise Edition, a IBM, uz ostalo, stalno govori o Sunovoj kontroli nad Javom. S druge strane, s Microsoftom svi imaju problema. Sve u svemu, jedna velika sretna obitelj (otac alkoholičar, majka prostitutka, a djeca na putu prema popravnom domu). Ali sve se to može popraviti ako se još i dvije spomenute tvrtke pridruže ostatku i nađu zajednički jezik.

Dok se velike tvrtke muče sa standardima, mi se mali ljudi mučimo s Internetom, tj. njegovim pretraživanjem. Čini se da nam je AltaVista još jednom priskočila u pomoć, tj. barem onima koji su već svladali osnove pretraživanja. Ne radi sve to AltaVista samo zbog nas, ima ona tu i svojih interesa. Danas postoji gomila *search engineova*, a prilično često pojavljuju se i novi. AltaVista je tako htjela podići svoj rejting i pokrenula je novi site koji ima gomilu naprednih tehnoloških stvari. Na **http://www.raging.com** pokrenuta je nova tražilica koja je prije svega namijenjana korisnicima koji znaju koristiti search engine u punom smislu riječi.

Glavni *feature Raging Searcha* je prije svega web index, koji ima otprilike 1.2 milijardi *urlova*, koji se kombinira s AltaVistom koja mu pridodaje još dobrih 350 milijuna *homepageova* i 30 milijuna multimedijskih stranica; zatim je tu novi algoritam koji bi trebao omogućiti da pronađeni podaci budu u skladu s korisnikovim željama; i na kraju najveći direktorij koji postoji na webu s više od 2 milijuna web stranica integriranih iz Netscapeovog Open Directory Projecta i LookSmarta. Sad možemo samo očekivati odgovor drugih.

Ljubav nema granica

Nakon Melisse stigao je novi *worm* koji bi prema svim predviđanjima trebao napraviti više štete nego Melissa. Novi *worm* pod imenom "love bug" proširio se s Filipina (gdje je bio poznat kao Manila Killer) prvo na mrežu u SAD-u pa dalje diljem svijeta. Napada Windows platforme, a širi se preko Micorosoftovog Outlooka. Subject poruke je ILOVEYOU, a kao *attachment* ima *visual basic skriptu* (.vbs). *Worm* radi sljedeću štetu: šalje se na prvih 50 e-mail adresa u vašem *mailboxu* i briše sve .jpg i .mp3 datoteke na vašim diskovima. Ime koje se krije iza tog *worma* je Spyder i e-mail adresa dotičnoga, ali kako to već uvijek biva, adesa je najvjerojatnije lažna jer bi čovjek trebao biti posebno blesav da ostavi svoju e-maila adresu u takvom nečem. Poruka koja se skriva u kodu odražava čistu psihološku prirodu Spydera. Poruka glasi: "i hate go to school". Ma nemoj. Preporučuju se najnoviji *updatei* vaših antivirusnih programa i ne otvaranje *attaachmenta* koji dolaze uz e-mail poruke ako niste sigurni što je u njima.



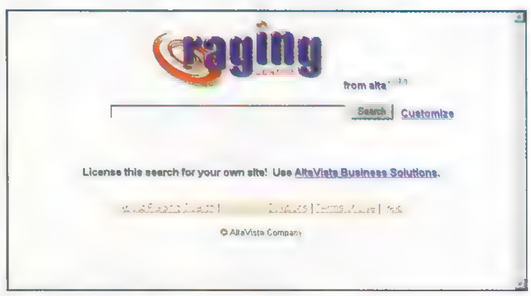
Dok je Napstera, bit će tužbi oko *copyrighta*



Zaštitite se protiv novog *worma*



Sun Microsystems još uvijek odbija pristupiti OpenServer.org grupi



Nova tražilica pod pokroviteljstvom AltaViste

Macromedia Dreamweaver, treći put

Vjerojatno sam o Dreamweaveru trebao pisati i prije jer je na tržištu već nekoliko mjeseci, ali uvijek bi se našlo nešto drugo ispred njega. No, za tako dobar program uvijek ima vremena jer njegova kvaliteta nije prolazna. Macromedia se može pohvaliti da ima vjerojatno najbolji HTML editor na tržištu.

Macromedia ima neke, barem meni, čudne namjere s Dremaweaverom. Prije svega treba napomenuti da je Dreamweaver profesionalni alat, ali se na prvi pogled to ne vidi. Program zrači jednostavnošću, ali kad nakon nekoliko sata igranja pogledate što ste napravili, ostanete u čudu. Sve vam one složene tehnologije leže na dlanu, CSS-ovi, layeri i tko zna što sve ne, a što je najbolje - dobrih 90 posto stvari se izvodi mišem, tako da se Windows generacija odmah privikne na nj, nema trošenja vremena na upoznavanje s nekom novom vrstom izbornika. Napravivši svoj mali uradak, zapitat ćete se što tek može napraviti profesionalac ili nadareni pojedinac koji traži novi medij za svoje izražavanje ako početnik može napraviti ovako što. Konačno smo doživjeli da se najkompliciranija strana HTML-a približi "običnim" ljudima. Microsoft je započeo odličan posao svojim Frontpageom, ali ga je Macromedia prestigla na nekoliko polja, a to se Microsoftu rijetko događa.

Dakako, potrebno je znati nešto osnova HTML-a, makar nije nužno jer se HTML-om služite vrlo malo. Ipak, jedna od novosti u Dreamweaver trojci je Quick Tag Editor koji omogućava da na brzinu provjerimo dio HTML koda na kojem radimo, bez potrebe prebacivanja u neki drugi program ili pokretanja starog dobrog Notepada u kojem se on često "ručno" provjeravao.

Zgodan novitet je (uspješno) importiranje HTML datoteka što ih generira Word. Da bi se takva datoteka prilagodila Dremweaveru, dobili smo Clean Up koji odlično čisti upravo importiranu datoteku od viška XML-a.

Od velike je pomoći History - prati sve što radite, od tipkanja nekoliko slova do velikih promjena pomoću CSS-a (najčešći primjer CSS-a je hover efekt: kad dođete iznad nekog linka, on naglo promijeni boju ili veličinu) ili čega sličnog. Ako imate dosta memorije, History uisitnu može ići unedogled, što je od velike pomoći, pogotovo kad samo nabacujete ideje za site i iskušavate sve što vam padne na pamet.

Dreamweaver dopušta veliku slobodu izražavanja, što je ponajprije zasluga layera. Nakon nekog vremena tablice su postale zastarjela roba (makar se još uvijek koriste), pa su uvedeni layeri. Ako ste ikad imali prilike vidjeti ili raditi u nekom grafičkom programu, znate što je to. Za one koji nisu, layeri su slojevi (recimo, slike) kojima se služimo po volji, tj. nisu međusobno ovisni. U Dreamweaveru se pomoću njih mogu raditi mala čuda. Ako imate samo malo mašte i nekog smisla za razmještanje elemenata (slika, animacija....), možete stvoriti oku privlačnu stranicu (jedino morate obratiti pozornost na veličinu).

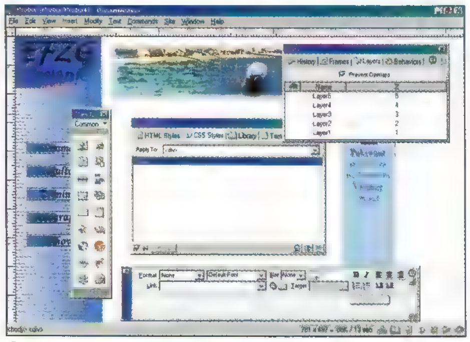
Kako su layeri i tablice više-manje slični strukturom, u Dreamweaveru možete bezbolno prebacivati cijelu stranicu iz layera u tablice i tako ih učiniti kompatibilnim sa starijim browserima. Layere je bolje ostaviti kakvi jesu jedino kad se nalaze jedan iznad drugoga, ako to nije slučaj, preporučujem prebacivanje na tablice (kakva korist od web stranica ako ih samo ljudi s najnovijim verzijama browsera mogu vidjeti?).

No najveća snaga Dreamweavera leži ponajprije u multimediji. Kad se govori o multimedijskim web stranicama, prvo se pomisli na Flash i Shockwave. Kako su to također Macromedijini proizvodi, sigurno je da će najbolju podršku za njih imati, tko drugi nego, Dreamweaver. Tako sada URL-ovi u Flash animacijama imaju mogućnost editiranja, tj. mijenjanja, pa ne trebate vanjski editor (dakako, ako ne želite slagati Flash animacije).

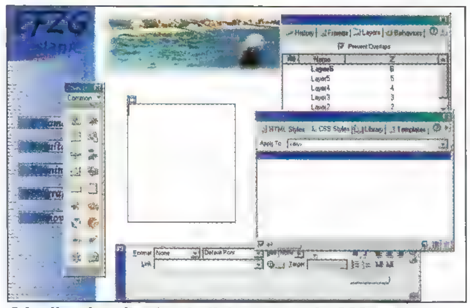
No kako je Dreamweaver profesionalni alat, postoji i podrška za Javu i Active X kontrole pa ako sve to budete kombinirali na svojim stranicama, multimedija bi mogla prštati (dakako, može sve to prijeći i granicu dobrog ukusa, zato pazite).

Dreamweaver nije samo editor nego i kompletan alat za održavanje kompletnog web sitea pa ćete tako pomoću njega stvarati web pageove, stvarati njihovu strukturu i linkove s jedne stranice na drugu, a na kraju i izravno, putem FTP-a, uploadati.

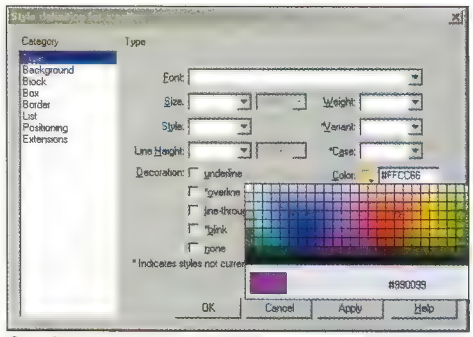
Osim što s nekoliko (četiri-pet) izbornika postiže ono što gomila programa ne može sa svim svojim opcijama, Dreamweaver ima izuzetno velik *help* i tutorial za sve početnike i one koji se tako osjećaju. Ako kanite raditi kakvu poluozbiljnu stranicu, skinite demo i pogledajte zašto je Macromedia vodeća tvrtka kad je riječ o alatima za izradu web stranica i svih elemenata koji ih sastavljaju.



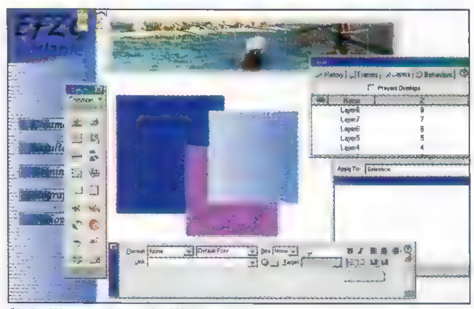
Osnovna radna površina u Dreamweaveru



Određivanje prikazivanja linkova pomoću CSS-a



Crtanje novog layera, u layers prozoru vidi se da je šesti



Nekoliko preklapajućih layera



I rezultat prikazan na brzinu u browseru, svega nekoliko minuta posla

Fireworks - igranje s vatrom

Kanite li nabaviti Dreamweaver, neka vam Macromedia Fireworks bude jedan od preporučenih alata uza nj. Fireworks prije svega služi za obradu grafike za web, i tu mu nema premca. Možda vam neće ponuditi sve opcije kao neki drugi programi za vektorsku obradu slike, ali sve što jedan takav program mora imati, on posjeduje. Osim obrade slika, Fireworks odmah generira dio HTML koda koji se zato ubacuje u Dreamweaver. Kako se kaže, dream team. Više informacija potražite na http://www.macromedia.com.

Pred Microsoftom su bolji dani

Microsoft je izgubio parnicu, no to ga ne sprječava da i dalje mirno radi na svojim projektima, što je zapravo O.K., jer kad bi se tako velika i moćna tvrtka uzrujavala za svaku podnesenu tužbu protiv nje, znali bismo da nešto nije u redu

Trenutačno nas zanimaju 3 igre koje su nedavno izašle pod njegovim okriljem, *Microsoft Baseball 2001, Starlancer i Allegiance*. Kako je u posljednje vrijeme vladalo zatišje na području "svemirskih" igara, Microsoft je pokušao uletjeti sa *Starlancerom*, igrom koja bi trebala biti nekakav svemirski fajt gdje biste se sa svojim protivnicima natjeravali u letjelicima. I *Allegiance* je slična igra, jedino što je cijela napravljena za multplayer pa se na Microsoftovom Zoneu naveliko igra svemirsko napucavanje epskih razmjera. O *Baseballu 2001* nema se što reći, nije ni prvi ni posljednji bejzbol na tržištu, nije ni najbolji ni najgori, nego čista sredina s tendencijom prema gore. Da biste otkrili što oni sami kažu o svojim igrama, navratite na http://www.microsoft.com/games. Stranica i nije naročito dizajnirana, no treba li tvrtki koja se specijalizirala za proizvodnju "ozbiljnog" softvera to zamjeriti?.

Eto, to je bilo sve o igrama s kapitalističkog zapada, no čini se da i Rusi žele postati veliki proizvođači igara. U ovom ste broju mogli čitati o *Gromadi* (čujem da je masivna), također ruskom proizvodu, ali se još jedna tvrtka, Akella, sprema napraviti preokret na tržištu svojom igrom *Sea Dogs*. Kako već sam naslov govori, sve se događa u doba kad su gusari bili strah i trepet sedam mora. Igra bi trebala biti 3D role playing s privlačnošću legendarnih Piratesa. Kako su dečki vizionari, rade dvije verzije spomenute igre, singleplayer verziju i online verziju gdje bi svi mogli krstariti tropima tražeći novi brod na obzoru. Potonja bi mogla požnjeti veliki uspjeh, pogotovo ako se malo više poradi na njoj. Na http://www.akella.com možete vidjeti o čemu je riječ i pogledati ostatak Akellove ponude (pretežno su to igre s brodovima).

Čini se da je *Homeworld* mnoge potaknuo na razvijanje igre sličnog koncepta. Nitko ne krivi te ljude, lakše je pokušati poboljšati postojeći proizvod nego stvoriti nešto sasvim novo.

Na http://deepfighter.csl.com možete vidjeti kako će izgledati podvodni svijet u kojem će se odvijati radnja te igre. Sudeći po naslovu, možete očekivati akciju, a to znači 3D pogled iz kabine i borbu. Trudite se održati podvodni grad u kojem se skrila vaša mala civilizacija. I dok se vi borite, oni marljivo rade veliki brod koji će ih odvesti iz tih opasnih voda. Jedino mi nije jasno kako su uspjeli ubaciti u to rješavanje zagonetki iako to spominju kao jedan od *featurea* igre. Sumnjam da će to biti neki veliki doživljaj ili revolucija jer se istodobno razvija i igra za Dreamcast, što znači da se mnogo konzolaškoga može očekivati na inačici za PC, a to baš i nije kombinacija koja jamči uspjeh.

Kad malo bolje pogledam, čini se da nas u skoroj budućnosti očekuje vrlo mnogo kvaziletačkih igara u kojima će naglasak biti na akciji i napucavanju. Čini se da tržište još uvijek nije uravnotežilo ponudu, jednog žanra nema vrlo dugo, a onda se najednom pojavi pregršt igara sličnih kao jaje jajetu, nakon čega vam jednostavno cijeli žanr prisjedne. Tako se u "pucačku" grupu pokušava ugurati i *Terminus*. Vicarious Visions (http://www.vvsions.com), tvrtka koja ga razvija, ako ništa drugo, ne nabacuje gomilu lažnih fraza i obećanja nego svoju igru jednostavno predstavlja kao akciju u kojoj će biti dosta *dog fightinga* i zabave. Krasit će je poprilično broj načina igranja, stoga postoje šanse da malo duže opstane na uvijek nezadovoljnom tržištu.

I dok neke tvrtke samo najave igre koje rade, većina ih daje obećanja koja ne mogu ispuniti ili uzdižu u nebesa igru koju još nitko nije vidio. Tako se Rage (http://www.rage.co.uk) nabacuje svojim naslovom *Hostile Waters* najavljujući ga kao igru koja konačno odlično kombinira akciju i strategijske elemente. Netko bi im trebao reći da je to nemoguće jer se u isti koš ne mogu bacati akcija i strategija. Strategija bi ipak trebala biti nešto što će pokretati moždane vijuge, a akcija nešto što će dizati adrenalin. Ali bilo kako bilo, Hostile Waters nam obećava odličnu radnju u budućnosti. Govori se o borbi u starom i novom svijetu jer su ekonomisti (sad pazi usporedbu koju smo pronašli na službenom siteu) koji su se pouzdavali u ratno stanje nezadovoljni mirom kao i komunisti koji su željeli Glasnost te su i glavni pokretači rata. Gdje ih samo



Možda će *Piratesi* dobiti pravog nasljednika



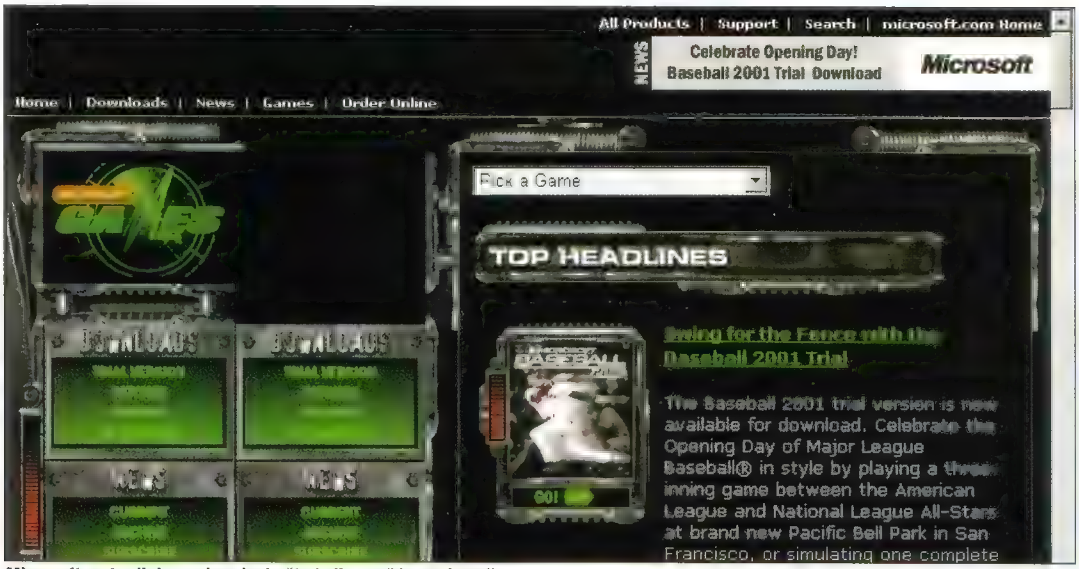
Deep Fighter donekle preuzima koncepciju Homeworlda



***Flying Heroes* obećava napucavanje različitim letjelicama u svijetu fantazije**



***Hostile Waters* pršti od velikih riječi i obećanja**



Microsoft se trudi da mu igre budu što bolje, možda mu i uspije

Male ispravke

U izvještaju s LAN partyja u Čakovcu potkralo nam se nekoliko greškica. Prve dvije rezultat su brzog pisanja pa su tako dva imena krivo otipkana: ispričavam se Voradoru koji je naveden kao Vordator i Lesseru koji je naveden kao Leeser. A posljednja greška je čisto optička: naime, javljaju mi da onaj autobus nije imao pet tona nego samo dvije, na što ja kažem da su u strahu velike oči :).

nalaze?! Ako uspijete progutati ovakav scenarij, igra bi vas mogla i zabaviti jer je ugodna oku i uhu. 3D okružje kombinirano s 3D zvukom i podrškom za *force feedback* hardver moglo bi biti pravi *eye candy* i privući mnogo igrača.

Dobro, možda malo pretjerujem, možda igre i nisu tako strašne nego samo njihovi pojedini elementi, pogotovo scenariji koji su vezani za njih. Važna je zapravo količina zabave koju nam donose. Čini se da Illusion Sofrworks radi jednu prilično zabavnu igru (http://www.illusionsoftworks.com). Pod imenom *Flying Heroes* skriva se igra koja kombinira fantaziju i letenje na različitim stvarčicama. Tako se spominju *dog fightovi* na različitim mitskim stvorenjima, letećim gušterima, golemim (masivnim) pticama ili letenje pomoću magije. Čini se da će to biti zabavno jer postoji multiplayer i različite arene, primjerice vulkanski otoci. Natjecanje se odvija između četiri klana koja se bore za mjesto prvaka lige. Konačno ne slušamo o dominaciji svijetom nego o zemlji gdje se međusobno ljudi napucavaju u velikim pticama iz zabave. Zapakirate li sve to u 3D svijet, dodate 3D zvuk, *force feedback*, gomilu oružja i letjelica, *career mod* igranja, dobit ćete sliku kako će *Flying Heroes* izgledati. Postoji i jedan problem, izdaje se i za Dreamcast, a te mješavine konzole i PC-a nikad ne ispadnu dobro. No, vrijeme će pokazati.

Nevolutionu (http://www.nevolution.net) svaka čast, prvi su rekli da rade igru kakvu žele, a ne kakva se od njih očekuje. Svoj proizvod, *Shadows of Reality*, definiraju kao svojevrsni cyberpunk RPG-a. Postojala je jednom davno avanutra pod imenom *Bloodnet* (ako se dobro sjećam) i bila je mješavina horora, avanture i cyberpunka. Do danas se takva igra nije ponovila, a nešto mi govori da bi upravo *Shadows of Reality* mogao biti takav spoj. Priča koja ga prati priča je o bliskoj budućnosti, o pohlepi i neograničenoj kontroli koju ima nekoliko odabranih. Ako malo polje pogledate, to bi mogla biti i naša budućnost jer se nazire nekoliko velikih banaka i organizacija koje bi mogle imati goleme resurse i svu kontrolu. U *SoR-u* se vidi napor pojedinca da otkrije istinu, vječno pitanje vrijedi li istina toliko, uglavnom priča se temelji na nekim osnovnim predlošcima iz književnosti koji u prvi plan stavljaju pojedinca. Prema svemu što se priča, mogla bi to biti igra blizu savršenstva.

Evo opet igre koja se razvija za PC i konzolu, ali ovaj put za PS2 konzolu, što jamči odličnu grafiku jer više nema polovičnih rješenja kako bi se PC verzija što lakše prilagodila PSX verziji. *ONI* je igra koja bi trebala preuzeti neke kvalitete *Tomb Raidera* i spojiti ih s akcijom *Tekkena*. Do sada se u većina časopisa o njoj govorilo s velikim entuzijazmom, tako da možemo očekivati igru koja će nam donijeti mnogo akcije i odlično nas zabaviti. A grafika će biti čista "japanska", onakva kakvu svi volimo - manga. Pogledajte na http://oni.bungie.com kako sve to izgleda. Jedina stvar koja mi je zapela za oko (nisam siguran je l' to negativno) je komentar Playboya koji kaže: "Great Japanese animation... skips all of the puzzle nonsense and gets straight to the blowing-away part.".



Nevolution je na tragu potencijalnog hita, samo da se ne prodaju za novac

Facelifting

Ovih je dana Gamecenter (dio CNeta zadužen za igre) promijenio svoj dizajn, ali je ostale sadržaje ostavio neizmijenjenima. Novi dizajn kombinira malo žute i dosta zelene postižući tako neku smirujuću kombinaciju (malo psihologije boja). Pogledajte na http://www.gamecenter.com.



Za *ONI* su svi puni pohvala



Terminus ima odlično dizajnirane stranice, za igru ćemo vidjeti

Tko je taj KANE?

Priča o Josephu Kucanu



Kucan kao Kane – zastrašujuće, zar ne?

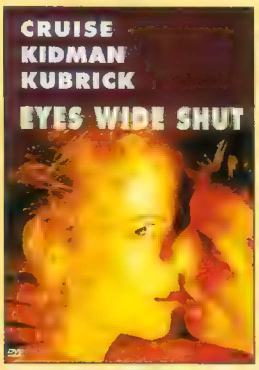


Joseph Kucan u nešto ležernijem izdanju

Kad su tražili glumca koji bi uvjerljivo tumačio ulogu glavnog zlikovca u njihovom potencijalnom hitu, Command & Conqueru, Westwood se našao u popriličnoj dvojbi.
Nije nimalo lako pronaći nekoga tko bi uvjerljivo tumačio karizmetičnog vođu organizacije Brotherhood of NOD? Tko je, naime, dovoljno sposoban, a opet dovoljno strašan da ponese tako glumački monumentalan zadatak? Tko može zastrašiti milijune samim pogledom, natjerati cijelu vojsku na djela nepatvorenog zla? Tko bi izgledao najimpresivnije s "nulericom"?
I usred svih tih neprijatnih dvojbi, ispred nosa Westwoodovih direktora izronila je ćelava glava Josepha Kucana. Dugogodišnji zaposlenik Westwooda, g. Kucan je bio na funkciji svojevrsnog umjetničkog direktora ili, kako to službeno nazivaju, "director of dramatic assets" (manje-više neprevodivo). To je značilo da se bavio scenarijima, pričama, a ponajviše glumom, u različitim Westwoodovim igrama. Nakon Command & Conquera sudjelovao je, primjerice, u izradi Blade Runnera, čiji su atmosfera, priča i gluma vrlo pozitivan pokazatelj Kucanovih sposobnosti.
34-godišnji Joseph Kucan, po *defaultu* profesionalni glumac, nije oduvijek radio u industriji računalnih igara. Rođen i odrastao u Las Vegasu u obitelji intelektualaca odgajan je po svoj prilici za sveučilišnog profesora ili književnika. No, takve se ambicije nisu ostvarile jer je mladi i nadobudni Kucan ubrzo napustio koledž i odlučio se potpuno posvetiti glumi, za koju se tada poprilično zagrijao. Odmah je punom parom krenuo sa svojom glumačkom karijerom, što je urodilo nekolicinom teatarskih uspjeha, poput uloga u šekspirijanskim komadima.
Poslije se bavio i kaskaderstvom, no njegova filmska i televizijska karijera nikad nisu posebno zaživjele. Kucan se stoga ponajviše bavio podučavanjem mladih glumaca i sličnim poslovima, sve dok 1993. Westwood nije uspostavio svoje urede u Las Vegasu. Iste godine, on se zaposlio u Westwoodu, malenoj i perspektivnoj tvrtki koja još uvijek nije doživjela pravu afirmaciju, kao dramski direktor i još je uvijek na tom poslu. Radio je ondje svoj kreativan, a opet nimalo eksponiran i ne pretjerano glamurozan posao sve dok se jednog dana majka priroda nije uplela u njegovu priču.
Naime, Kucan je prerano oćelavio. Naglo gubljenje kose nije ga pretjerano uznemirilo, tako da je odlučio, kad stvari već tako stoje, potpuno obrijati glavu. Novi *image* mu je dao svojevrsni zlikovački izgled koji mu je omogućio tumačenje uloga negativaca, poput Kanea. "Nisam imao pojma da će to postati moj zaštitni znak", kaže on. Međutim, uskoro su ga šefovi u Westwoodu zamolili da glumi Kanea, glavni negativni lik, u promotivnim snimcima za nadolazeći Command & Conquer. Kucan je, dakako, pristao, a ostalo je, kako se kaže, povijest. Command & Conquer je vrlo brzo postigao kultni status i prometnuo se u golemi hit. Financijski uspjeh te igre je potaknuo evoluciju cijelog žanra real-time strategije i pokrenuo lavinu sličnih igara koja je prestala tek godinama poslije. Uspjeh igre je bio tolik da je gotovo odmah najavljen nastavak, a Westwood je postao tvrtka o kojoj se posvuda pričalo, najperspektivnija programerska kuća u ono doba. Nekoliko godina poslije kupio ih je golemi Electronic Arts.
Sve je to, gotovo preko noći, pretvorilo Josepha Kucana u veliku zvijezdu. Svaki bi igrač Command & Conquera na kilometar prepoznao karizmatičnog antijunaka Kanea, tako da se Kucan vrlo često našao okružen obožavateljima – ako se to obožavateljima može nazvati. Naime, malo je koja zvijezda navikla na fanove koji se pred njom prestravljenih lica povlače u kut. I na takve je reakcije nerijetko nailazio Kucan, kojeg su mnogi prepoznavali kao zlog Kanea. Svojedobno mu je čak prišao Robin Williams, oduševljen što ga je upoznao, i zamolio ga za autogram.

DVD Eyes Wide Shut

Kubrickovo posljednje remek-djelo pojavilo se i na DVD-u. No, nemojte se prerano poveseliti, iako ga ima u DVD regiji dva, još uvijek nije dobavljiv kod nas. Možete ga kupiti putem Internet DVD dućana specijaliziranog za izdanja druge regije na URL-u www.blackstar.co.uk . Cijena mu je 17,99£, otprilike ekvivalentna hrvatskoj. Iako je još prošlog ljeta bio najavljen izlazak Cubrickove serije najboljih filmova, iznenada su odgođeni. Tako je i za Eyes Wide Shut pitanje hoće li ikada izaći na domaćem prostoru.



Film je nalakše opisati kao šareno psihoseksualno putovanje. Tom Cruise igra naočitog dr. Williama Hartforda koji se želi osvetiti ženi nakon priznanja da je poželjela drugog muškarca. Njegovo šaroliko putovanje (na kojem susreće i Rade Šerbedžiju…) dovodi mu život u opasnost, a i upetlja se u smrt predivne djevojke. Nekima pomalo dugačak, drugima, jednostavno remek-djelo. Nikako ne propustiti! Zanimljivo je da je film na DVD-u u među filmofilima i DVD kolekcionarima omraženom 1,33:1 formatu, i to na izričit Cubrickov zahtjev. Naime, na taj način je sačuvano sve ono ("open matte") što je on lovio svojom kamerom, a što je za kinoprikazivanje odrezano. Znači, na DVD-u se vidi više nego u kinu. Verzija je integralna, necenzurirana. Od dodatnih sadržaja tu su intervjui s Nicole Kidman i Tomom Cruiseom te TV reklame za Eyes Wide Shut. Ovaj DVD nema hrvatski podtitl.

REDATELJ	Stanley Cubrick
GLAVNE ULOGE	Tom Cruise, Nicole Kidman
ŽANR	hmm?
SLIKA / ZVUK	1,33:1 / Dolby Digital 5.1
IZDAVAČ	Warner Brothers

DVD The Right Stuff



Još jedan film iz kluba odlikaša doselio nam se na DVD. Dobitnik četiriju Oskara na epski način (epskom dužinom od gotovo tri sata) opisuje američke uspone i padove na putu u svemir, od legendarnog probijanja zvučnog zida Chucka Yaegera pa sve do puta u svemir… Pratimo sedmoricu astronauta, članova prve Mercury misije kojom su Ameri zakoračili izvan dotadašnjih granica poznatog nam prostora. Autentično su predstavljeni testovi i uvjeti u kojima su se astronauti pripremali za svoj let u svemir kako sa same tehničke strane, tako i sa strane medija koji su izvještavali američku javnost željnu svake novosti vezane za nove heroje. Šteta je što preostali prostor na disku nije iskorišten za stavljanje eventualnih dokumentaraca vezanih uz svemirsko istraživanje koji bi s filmom činili vrhunsku cjelinu. Dodatnih sadržaja, nažalost, nema.

REDATELJ	Philip Kaufman
GLAVNE ULOGE	Sam Shepard, Scott Glenn, Ed Harris, Dennis Quaid
ŽANR	drama
SLIKA / ZVUK	1,77:1/Dolby Digital 5.1
IZDAVAČ	Issa Film & Video

Zlikovac iz Westwoodovog Tiberian Suna postaje filmska zvijezda?

Nakon nekoliko godina odgađanja, peripetija i kontroverzi, na tržište je prošle jeseni izašao i nastavak, Tiberian Sun. Iako nije bio ni približno toliko inovativan i revolucionaran kao Command & Conquer, postigao je još veći uspjeh i samo se u nekoliko mjeseci prodao u multimilijunskoj nakladi. Dakako da ni Tiberian Sun nije mogao proći bez Kanea, odnosno Kucana.
Westwoodovi šefovi su imali na raspolaganju za novi nastavak, s obzirom na potporu Electronic Artsa i velika očekivanja, znatno veći budžet nego za Command & Conquer. Stoga su si mogli priuštiti zapošljavanje poznatijih glumaca. Navodno su se bavili mišlju da ulogu Kanea dodijele slavnom Johnu Malkovichu. Ali, igrači za to nisu htjeli ni čuti. Oni su htjeli Kucana i u novom nastavku. Stoga, zahvaljujući zahtjevima publike, Westwood ga je odlučio zadržati i u Tiberian Sunu.
Kucan se našao pred još većim glumačkim izazovom. Videosekvence u Tiberian Sunu bile su mnogo ambicioznije i profesionalnije od onih u Command & Conqueru. Iako nisu uključivale ništa osim klasičnih kratkih isječaka, produkcija je bila mnogo kvalitetnija nego što je običaj kod kompjutorskih igara. Među ostalim, Kucan je surađivao i s poznatim glumcima. "Glumio sam rame uz rame s James Earl Jonesom i Michaelom Biehnom. Oni su slavne ličnosti, ali u ovom polju ja sam veća zvijezda", rekao je samo djelomično u šali u intervjuu Wall Street Journalu.
Međutim, interes javnosti i veliki uspjeh nisu mnogo utjecali na Kucanov život. Nije se obogatio, živi manje-više jednakim životom kao i prije nekoliko godina, uglavnom na plaći koju dobiva za svoj regularan posao u Westwoodu. Nada se da će u budućnosti sklopiti dogovor s Westwoodom o dijelu zarade od prodaje majica s njegovim likom. Osim toga, nema nikakvih velikih planova, ostaje raditi u Westwoodu, a u budućnosti – tko zna? Možda se Kane vrati i u kakvom trećem nastavku.

Pacino, Diaz, Stone !

AnyGivenSunday

Oliver Stone se vraća u ovoj realnoj interpretaciji pogleda na život i smrt modernih gladijatora i njihovih predvodnika. A tek glumci koje je skupio...





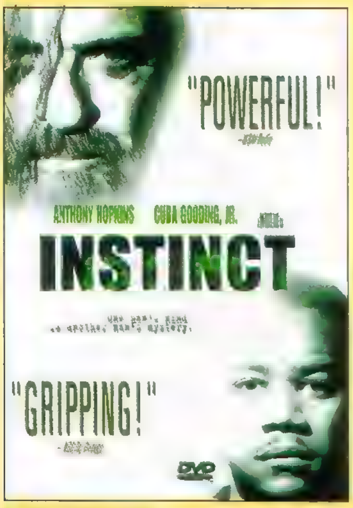


REDATELJ	Oliver Stone
GLAVNE ULOGE	Al Pacino, Cameron Diaz, Dennis Quaid
ŽANR	drama
IZDAVAČ	Warner Brothers

"Any Given Sunday" sljedeći je veliki visokobudžetaš koji valja očekivati u kinima. Priča je to koju nam priča kontroverzni oskarovac Oliver Stone, poznat po svojem "Natural Born Killers". Pogled je to na podkulturu i privremeno društvo koje se stvara oko dinamičnog profesionalnog sporta. Iako se po slikama može zaključiti da je riječ o još jednoj sportsko-zatupljenoj-daveži omiljenim američkim sportom, situacija je nešto drugačija. Ovi moderni gladijatori samo su scena koja se nadopunjuje intimnim pogledom na dio društva u neposrednom dodiru sa sportom - od obitelji igrača preko trenera pa sve do lovatih vlasnika korporacija koji žele da se prvenstvo odvija kao podmazani stroj iz kojeg samo kaplje lova. Naravno, tu su i neizbježni priljepci koji žele okusiti taj glamurozni svijet. Iako film traje čak tri sata, to je jedva dovoljno da se prikaže darovitost brojnih izvrsnih glumaca koji u njemu nastupaju. Velika produkcija, veliki glumci, dugačak film. Jedini problem nama s ove strane Atlantika je pomalo nezanimljiv sport stavljen u središte radnje. Nogomet bi bolje prošao. Nemojte dopustiti da vas ova misao zavede, i upoznajte mračnu stranu američkog profesionalnog nogometa, nije ništa manje intrigantna nego ova naša, hehe.



DVD Instinct



Velika imena nisu uspjela popraviti rejting ovom od kritike sasječenom filmu. Dvije naslovne uloge tumače oskarovci Cuba Gooding Jr. i nezaboravni Anthony Hopkins. Provokativni psihološki triler bavi se metamorfozom koju je doživio ugledni naučnik proučavajući gorile. Zatočen je u zatvoru za mentalno poremećene, gdje se nalazi zbog ubojstva dvojice lovočuvara pod nerazjašnjenim okolnostima... Gooding je ambiciozni psihijatar koji pokušava prodrijeti do njega, i za prodor je spreman riskirati i vlastiti život. Od dodatnih sadržaja DVD nema ništa, no valja spomenuti da su slika i digitalni višekanalski zvuk izvrsne kvalitete.

REDATELJ	Jon Turtletaub
GLAVNE ULOGE	Cuba Gooding Jr., Anthony Hopkins
ŽANR	psihološki triler
SLIKA / ZVUK	2,35:1 / Dolby Digital 5.1
IZDAVAČ	Issa Film & Video / Touchstone Home Video

DVD Three Kings



Čak i nešto prije premijere u domaćim kinima, pojavio se ovaj filma za regiju 1 na DVD-u. Ovaj akcijom i zvijezdama nabijen film govori o trojici američkih vojnika koji se u vrijeme slavlja i pomutnje nakon završetka Zaljevskog rata upute duboko u iračku pustinju ne bi li ondje našli kuvajtske ukradene zlatne poluge i tako si osigurali egzistenciju do kraja života. Film je iznimno dinamičan, prepun akcije i uzbuđujućih scena, ali i totalno komičnih elemenata. Požurite u kino pogledati Tri kralja, dok još igraju. Osim izvrsnog filma, ovaj DVD svom vlasniku nudi i brojne dodatne sadržaje. Tu je dokumentarac koji vodi gledatelja iza scena, komentari filmaša, intervjui s osobljem, redateljev videodnevnik, intervju s Iceom Cubeom, galerija slika, skrivene opcije, podaci o produkciji te kinotraileri. Mislili ste da je to to? Tu su još DVD-rom elementi s pristupom specijalnom chatu, biografije likova, linkovi na web itd.

REDATELJ	David O. Russel
GLAVNE ULOGE	George Clooney, Ice Cube, Mark Wahlberg
ŽANR	drama/akcija/avantura
SLIKA / ZVUK	2,35:1/Dolby Digital 5.1
IZDAVAČ	Warner Brothers


VRHUNSKA KVALITETA SLIKE I ZVUKA
DVD VIDEO
Thumbelina
Mulan
The Magic Sword
A Little Princess
Pinocchio
Willy Wonka & the Chocolate Factory
Mighty Joe Young
My Favorite Martian
Enemy of the State
Hercules
Striptease
The Matrix
ISSA FILM I VIDEO
Buena Vista Home Entertainment
Sommersby
The Waterboy
Instant Hero. Just Add Water.
distribucija:
Maksimirska 99 Zagreb
Tel.:01 216 943/ 233 4992 FX:01 233 4990

INTERNET SHOPPING

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ



goran@agram.com

BED ALERT

"Prokleta balkanska kriza, umoran sam k'o pas. Hillary, izmasiraj mi, molim te, malo leđa"

U udžbenicima iz povijesti nemoguće je pronaći bitku koja bi se mogla usporediti s ovom. Ovakve dvije vojne sile nisu se nikad prije sastale na bojišnici. Recimo samo da je legendarna tenkovska bitka kod Kurska iz 2.sv. rata, kad su Rusi natjerali Švabe da poseksaju ježa u leđa, i to bodlju po bodlju, samo blijeda sjena onoga što se u ovom trenutku događalo na terenu.

S obje strane nalazila se maksimalno opremljena armada s impozantnom tehnikom i naoružanjem, tako da je sve bilo u rukama dvojice ljudi koji su vukli strateške poteze u svojim stožerima.

William je gutao sedmu *havanu* po redu mozgajući kako nadmudriti suparnika jer tehnika nije bila ta koja će odlučiti pobjednika. Nikako tehnika, nego samo taktički povučeni potezi u pravom trenutku.

Inženjerija je podigla mobilno gradilište tik uz nalazišta tako da je dostava resursa bila maksimalno ubrzana. Transporteri su vukli prijeko potrebnu rudu u rafinerije, dok su sakupljači radili u tri smjene, no sovjetski je blok, poslavši deset *migova* podijeljenih u dvije grupe, nemilice tukao po sakupljačima, što je Williama dovodilo do ludila.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr

Sa zapadne strane bojišnice nadirala je poveća skupina bacača plamena i uništavala sve pred sobom. Teška srca, William se odlučio žrtvovati jedno lako vozilo i vozača. Zapovijed motoriziranim jedinicama je glasila: "Jedno lako vozilo uputiti među sovjetske bacače i njime kružiti oko njih." Trik je upalio.

Gađajući vozilo koje je kružilo oko neprijatelja, bacač je plamenom zahvatio i ostale bacače iz svoje formacije, što je dovelo do lančanih eksplozija. Istodobno je uspio odbiti *migove* svojim *bazookerima.*

S druge je strane Boris ljutito lupao šakom po masivnom stolu od orahovine. Svi *migovi* koje je poslao s ciljem izravnog napada na neprijateljsku bazu bili su skidani savezničkim AA *gunovima.* Zapovijed čelniku zračnih snaga: "Naprijed poslati helikopter *hind* u pratnji *iron curtaina.* Dok im on bude odvlačio pozornost, *migovima* s boka napasti sve vitalne strukture u bazi. Sad ćemo napokon iskoristiti prednost brdovitog Balkana u presretanju s bokova."

S istoka su nadirala četiri teška tenka. Boris nije dugo razmišljao: "Pošaljite laki tenk u presretanje!"

William je likovao.

"Ova budala mi želi prepriječiti put s jednim lakim tenkom? Generale, raspaljuj po njemu!"

Sovjetski laki tenk jurio je punom brzinom na teške savezničke oklopnjake koji su ga uredno promašivali zbog njegove pokretljivosti. Kružeći oko njih, ruski laki je napucavao teškaše i za nekoliko minuta od četiri saveznička oklopnjaka ostala je samo hrpa željeza.

William je zubima pregrizao cigaru shvativši da je ispao ovca. To što su Sovjeti bez veze trošili streljivo na lažnim građevinama i pedeset mrtvih specijalaca koji su našli smrt na minskom polju ispred savezničke baze, Williamu nije bilo nikakakva satisfakcija. Osim toga, zapovijednik Boris preciznim je pogotkom atomske razorio četiri savezničke elektrane i poraz je bio na vidiku.

U taj čas, progutavši komad cigare, William shvati da mu je ostala još jedna jedina šansa. U ratu se ne biraju sredstva.

Na drugom je računalu pomoću PC Anywherea ušao u sustav glavnog i kao krtica otvorio fantomsku datoteku *rules.ini.* U rubrici gemvalue = 50 dodao je još jednu nulu, tako da je zaliha novca odjednom skočila. Otvorivši performanse svoje vojske ugledao je sljedeće vrijednosti:

firepower = 1.1
groundspeed = 1.0
airspeed = 1.0
armour = 1.0
rof = 1.0
cost = 1.0
buildtime = 1.0

Sve vrijednosti iza znaka jednakosti promijenio je u 9.9., a da iste performanse ne bi imala i suparnička strana, trebalo je izvesti još jedan mali trik. *REM USSR EDIT NO BOUTH.* Zatvorivši datoteku i sačuvavši promjene, William je, okupivši svu raspoloživu ratnu silu, naredio izravni napad na sovjetski stožer.

Borisu se zaledio osmijeh na licu. Do prije nekoliko sekunda njegova je vojska razarala saveznički blok, a sad odjednom, bez objašnjenja, saveznici su nadljudskom silom i brzinom jurili prema njegovom stožeru. Nije bilo načina da ih zaustavi. Samo je šutke promatrao kako gubi bitku. Otvorio je ladicu svog radnog stola i izvukao TT-ac. Privukao je pištolj licu i povukao obarač. Iz cijevi je bljesnuo plamen. Boris približi pištoljoliki upaljač i pripali cigaretu. Gaseći modem, sruši se u fotelju bez atoma snage i prošapće: " A imao sam ga."

William je zapalio još jednu *havanu* i, natočivši si viski, krenuo put spavaće sobe.

"Bille, opet si radio dokasna", promrmlja žena ispod svilenih plahti.

"Aha", odvrati William odvezujući kućni ogrtač. "Imao sam još nešto za riješiti s Borisom prije našeg susreta idućeg mjeseca. Prokleta balkanska kriza, umoran sam k'o pas. Hillary, izmasiraj mi, molim te, malo leđa", doda William grleći ženu.

"Bille?! Tri su sata ujutro, za Boga miloga! Pomakni guzu na svoju stranu i pusti me da spavam."

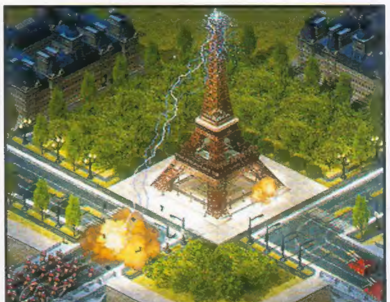
"No, kako god", promrmlja William i, prekriživši prste na rukama, zabaci dlanove pod potiljak. Široki osmijeh probadala je rascvjetana *havana.*

"Ovo večeras ionako je bilo bolje od seksa."










NE izlažite se NEPOGODAMA.
ŠTO JE TO GOLI PC?
To je PC kupljen bez predinstaliranog operacijskog sustava, što znači da je vaš PC beskoristan dok samostalno ne nabavite i instalirate sistemski softver. To je slično kupovini kuće bez krova. Jednako tako vas izlaže nepogodama.
Nekima je kupovina "golog" računala prilika da se uštedi nešto novca kopiranjem (tj. krađom) operacijskog sustava s drugog stroja, ili nabavkom nekim drugim nelegalnim načinom. Nemojte ni pomišljati na to. Tako se izlažete kršenju zakona, softverskim virusima i beskrajnim tehničkim problemima. Dosta prodavača računala koji ne planiraju budućnost htjeli bi da kupite takvo novo računalo.
Nemojte nasjesti. Zahtijevajte da je vaš novi PC potpuno opremljen legalno licenciranim operacijskim sustavom kojega je predinstalirao prodavač. Tražite prateći CD, priručnik i certifikat o autentičnosti. U suprotnom, tko zna kakvoj sramoti se izlažete?
Sumnjate li da neki prodavač instalira nelegalni softver, nazovite besplatni telefon 0800 32 32 32, ili pišite na e-mail: hotline@bsa.hr
GOLI PC
NE SRAMOTITE SE
PAZI DA JE legalno
Microsoft OEM System Builder Program
Microsoft
www.microsoft.com/croatia
STATUS GRUPA